

**LAS TIC UNA HERRAMIENTA PARA DESPERTAR EL INTERES POR LA
LECTURA A TRAVES DE CUENTOS INFANTILES EN LA BIBLIOTECA
MUNICIPAL DE SAN PABLO BOLIVAR**

**YEINIS SAENZ ROJAS
KERY JHOHANA BARRIOS ALVAREZ**

**FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES
FACULTAD DE EDUCACIÓN
ESPECIALIZACIÓN EN INFORMÁTICA Y MULTIMEDIA EN EDUCACIÓN
SAN PABLO SUR DE BOLÍVAR GRUPO 1
2015**

**LAS TIC UNA HERRAMIENTA PARA DESPERTAR EL INTERES POR LA
LECTURA A TRAVÉS DE CUENTOS INFANTILES EN LA BIBLIOTECA
MUNICIPAL DE SAN PABLO BOLIVAR**

**YEINIS SAENZ ROJAS
KERY JHOHANA BARRIOS ALVAREZ**

**TRABAJO DE GRADO PARA OPTAR AL TÍTULO DE ESPECIALISTA EN
INFORMATICA Y MULTIMEDIA EN EDUCACIÓN**

**Asesor
Yolanda Clavijo Alonso
Magistra en E-learning**

**FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES
FACULTAD DE EDUCACIÓN A DISTANCIA
ESPECIALIZACIÓN EN INFORMÁTICA Y MULTIMEDIA EN EDUCACIÓN
SAN PABLO SUR DE BOLÍVAR GRUPO 1
2015**

Nota de aceptación

Firma del presidente del jurado

Firma del jurado

Firma del jurado

San Pablo Bolívar, 18 de Abril de 2015

Las directivas de la Universidad los Libertadores, los jurados calificados y el cuerpo docente no son responsables por los criterios e ideas expuestas en el presente documento. Estos corresponden únicamente a los autores.

A Dios, por darnos la sabiduría y el entendimiento para lograr nuestras metas en la realización de las actividades propuestas en la especialización.

A nuestros familiares, por la su motivación y apoyo constante que nos brindaron durante el desarrollo de los objetivos propuesto.

AGRADECIMIENTO

Manifestamos nuestros agradecimientos durante todo el proceso de elaboración, desarrollo y finalización del trabajo de grado:

A Dios, quien con su poder, sabiduría y grandeza iluminó el camino para alcanzar las metas planteadas.

A las tutoras del trabajo, Sonia Rocío Corredor Castro y Flor Yolanda Clavijo Alonso, quien durante la especialización compartió sus experiencias mostrando gran disposición y acompañamiento para la exitosa realización del proyecto de grado.

A la Facultad de Educación A Distancia y los docentes por sus orientaciones durante la carrera y su entrega profesional en desarrollo de las actividades en Informática y Telemática en la Educación

A nuestras familias por su apoyo, ánimo y amor que me brindaron para alcanzar esta anhelada meta, reconociendo especialmente su paciencia, sacrificio y gran tolerancia.

CONTENIDO

	PÁG.
INTRODUCCIÓN	17
1. PROBLEMA	18
1.1. PLANTEAMIENTO	18
1.2. FORMULACIÓN	18
1.3. ANTECEDENTES	18
1.3.1. Antecedentes Empíricos.	18
1.3.2. Antecedentes Nacionales	19
1.3.3. Antecedentes Internacionales	22
2. JUSTIFICACIÓN	25
3. OBJETIVOS	26
3.1. OBJETIVO GENERAL	26
3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	26
4. MARCO REFERENCIAL	27
4.1. MARCO CONTEXTUAL	27
4.2. MARCO TEÓRICO	29
4.2.1. Las tecnologías de la informática y la comunicación (TIC)	31
4.2.2. Procesos que se realizan en la biblioteca	33
4.2.3. Aprendizaje Autónomo.	34
4.2.4. Conectividad. E	34
4.2.5. Internet	35
4.3. MARCO LEGAL	35
4.3.1. Ley 29 de 1990	35
4.3.2. Ley 115 de 1994	36
4.3.3. Ley 715 de 2001	36
4.3.4. Ley 1341 del 30 de julio de 2009	36
5. DISEÑO METODOLOGICO	37
5.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN	37
5.2. POBLACIÓN Y MUESTRA	38
5.3. INSTRUMENTOS	38
5.4. ANÁLISIS DE RESULTADOS	38
5.5. DIAGNÓSTICO	45
6. PROPUESTA	48
6.1. TÍTULO	48
6.2. DESCRIPCIÓN	48
6.3. JUSTIFICACIÓN	55

6.4.	OBJETIVO	55
6.5.	ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES	56
6.6.	CRONOGRAMA	65
6.7.	CONTENIDOS	66
6.8.	PERSONAS RESPONSABLES	77
6.9.	BENEFICIARIOS	77
6.10.	RECURSOS: (HUMANOS, TÉCNICOS, DIDÁCTICOS, ETC.)	77
7.	CONCLUSIÓN	86
8.	RECOMENDACIONES	87
9.	BIBLIOGRAFÍA	88
	ANEXOS	90

LISTA DE TABLAS

	PÁG.
Tabla 1. Uso de la biblioteca municipal	38
Tabla 2. Frecuencia de asistencia a Biblioteca	39
Tabla 3. Horario de atención de Biblioteca	40
Tabla 4. Razones por las que acude a Biblioteca	40
Tabla 5. Los motivos por los que “no utiliza” los servicios de biblioteca son	41
Tabla 6. ¿Con qué frecuencia se conecta usted a Internet?	42
Tabla 7. ¿Le gustaría que dentro de los servicio de la Biblioteca pudiera acceder a leer cuentos infantiles a través de los equipos de cómputo?	43
Tabla 8. La lectura de estos cuentos infantiles le gustaría se realizara a través de	43
Tabla 9. Le gustaría encontrar en la página web los siguientes recursos de apoyo de lectura	44
Tabla 10. Cuál de las siguientes estrategias le gustaría que se aplicara al momento de ingresar a la Biblioteca e interactuar con la página web	44
Tabla 11. La página Web de la Biblioteca Municipal es interactiva y dinámica.	80
Tabla 12. Los cuentos son interesantes y llamativos.	80
Tabla 13. Los contenidos expuestos en la Página Web si te incentivan a leer.	81
Tabla 14. El ambiente dentro de la Biblioteca Municipal si es el adecuado.	81
Tabla 15. Te gusta trabajar en la Página Web.	82
Tabla 16. Los videos e imágenes utilizados en la Página Web son apropiados.	82
Tabla 17. Las actividades planteadas llenan tus expectativas.	83
Tabla 18. Las actividades planteadas llenan tus expectativas.	83
Tabla 19. La apariencia de la Página Web es de tu agrado.	84
Tabla 20. Tus dudas son resultas por la bibliotecaria	84

LISTA DE GRAFICAS

	PÁG.
Gráfica 1. Uso de la biblioteca municipal	39
Gráfica 2. Frecuencia de asistencia a Biblioteca	39
Gráfica 3. Horario de atención de Biblioteca	40
Gráfica 4. Razones por las que acude a Biblioteca	41
Gráfica 5. Los motivos por los que “no utiliza” los servicios de biblioteca son	42
Gráfica 6. ¿Con qué frecuencia se conecta usted a Internet?	42
Gráfica 7. ¿Le gustaría que dentro de los servicio de la Biblioteca pudiera acceder a leer cuentos infantiles a través de los equipos de cómputo?	43
Gráfica 8. La lectura de estos cuentos infantiles le gustaría se realizara a través de	43
Gráfica 9. Le gustaría encontrar en la página web los siguientes recursos de apoyo de lectura	44
Gráfica 10. Cuál de las siguientes estrategias le gustaría que se aplicara al momento de ingresar a la Biblioteca e interactuar con la página web	45
Gráfica 11. La página Web de la Biblioteca Municipal es interactiva y dinámica.	80
Gráfica 12. Los cuentos son interesantes y llamativos.	80
Gráfica 13. Los contenidos expuestos en la Página Web si te incentivan a leer.	81
Gráfica 14. El ambiente dentro de la Biblioteca Municipal si es el adecuado.	81
Gráfica 15. Te gusta trabajar en la Página Web.	82
Gráfica 16. Los videos e imágenes utilizados en la Página Web son apropiados.	82
Gráfica 17. Las actividades planteadas llenan tus expectativas.	83
Gráfica 18. Las actividades planteadas llenan tus expectativas.	83
Gráfica 19. La apariencia de la Página Web es de tu agrado.	84
Gráfica 20. Tus dudas son resultas por la bibliotecaria	84

LISTA DE IMÁGENES

	PÁG.
Imagen 1. Municipio de San Pablo	27
Imagen 2. Ubicación Biblioteca Municipal de San Pablo	28
Imagen 3. Página de Inicio	66
Imagen 4. Video de Bienvenida	66
Imagen 5. Página Libro de Cuentos	68
Imagen 6. Cuentos Tradicionales	69
Imagen 7. Página de Cuentos de Animales	69
Imagen 8. Página de Cuentos de Fantasía	70
Imagen 9. Página de Cuentos de aventuras	70
Imagen 10. Página de Cuentos Cortos	71
Imagen 11. Página de Cuentos Interactivos	71
Imagen 12. Página de Ilustrados	72
Imagen 13. Página Sitios Web	72
Imagen 14. Página de Actividades	73
Imagen 15. Página de Actividades Interactiva	73
Imagen 16. Página de Actividades Colaborativa	74
Imagen 17. Página Mi Sitio	74
Imagen 18. Página Conceptos Básicos	75
Imagen 19. Página Quien Soy	75
Imagen 20. Página Servicios de la Biblioteca	76
Imagen 21. Página Mi Ubicación	76
Imagen 22. Página Evaluación del Sitio Web	77

LISTA DE CUADRO

	PÁG.
Cuadro 1. Descripción página web	48
Cuadro 2. Descripción actividad 1	57
Cuadro 3. Descripción Actividad 2	58
Cuadro 4. Descripción actividad 3	59
Cuadro 5. Descripción actividad 4	60
Cuadro 6. Descripción actividad 5	63
Cuadro 7. Descripción actividad 6	64

GLOSARIO

TIC: las Tecnologías de la Información y la Comunicación, también conocidas como TIC, son el conjunto de tecnologías desarrolladas para gestionar información y enviarla de un lugar a otro. Abarcan un abanico de soluciones muy amplio. Incluyen las tecnologías para almacenar información y recuperarla después, enviar y recibir información de un sitio a otro, o procesar información para poder calcular resultados y elaborar informes.

BIBLIOTECA: la palabra Biblioteca proviene de los vocablos griegos biblion (libros) y teka (depósito o caja), a pesar de su etimología, una biblioteca no es un mueble o un edificio para guardar libros, sino una colección de libros debidamente clasificados y ordenados, para la lectura y la consulta del público especialmente estudiantes, investigadores y amantes de la lectura.

COMUNICACIÓN INTERACTIVAS: la tecnología en el mundo globalizado permite mantener a todos comunicados e intercambiar conocimientos para una mejor comunicación y obtener contenidos más específicos. La interactividad, vista desde el punto de vista de la comunicación, supone la retroalimentación que se produce en el proceso comunicativo, en el que el emisor y el receptor intercambian información y se producen respuestas entre ambos elementos de la comunicación.

PEDAGOGÍA: la palabra pedagogía tiene su origen en el griego antiguo paidagogós. Este término estaba compuesto por paidos (“niño”) y gogía (“conducir” o “llevar”). Por lo tanto, el concepto hacía referencia al esclavo que llevaba a los niños a la escuela. En la actualidad, la pedagogía es el conjunto de los saberes que están orientados hacia la educación, entendida como un fenómeno que pertenece intrínsecamente a la especie humana y que se desarrolla de manera social. La pedagogía, por lo tanto, es una ciencia aplicada con características psicosociales que tiene la educación como principal interés de estudio.

MULTIMEDIA: es un término que procede de la lengua inglesa y que refiere a aquello que utiliza varios medios de manera simultánea en la transmisión de una información. Una presentación multimedia, por lo tanto, puede incluir fotografías, vídeos, sonidos y texto.

DIDÁCTICA: la didáctica es la rama de la Pedagogía que se encarga de buscar métodos y técnicas para mejorar la enseñanza, definiendo las pautas para conseguir que los conocimientos lleguen de una forma más eficaz a los educados.

COMPUTADOR: máquina electrónica capaz de recibir, procesar y devolver resultados en torno a determinados datos y que para realizar esta tarea cuenta con un medio de entrada y uno de salida. Por otro lado, que un sistema informático se compone de dos subsistemas que reciben los nombres de software y hardware, el

primero consiste en la parte lógica de la computadora (programas, aplicaciones, etc) el segundo en la parte física (elementos que la forman como mother, ventilador, memoria RAM).

HERRAMIENTAS COLABORATIVAS: son los sistemas que permiten acceder a ciertos servicios que facilitan a los usuarios comunicarse y trabajar conjuntamente sin importar que estén reunidos un mismo lugar físico. En general con ellos se puede compartir información en determinados formatos (audio, texto, video, etc), y en algunos casos producir conjuntamente nuevos materiales productos de la colaboración. Muchos de ellos proveen de avanzadas funcionalidades que facilitan tareas como publicación de información, búsquedas, filtros, accesos, privilegios, etc.

CONSTRUCTIVISMO: es una corriente pedagógica basada en la teoría del conocimiento constructivista, que postula la necesidad de entregar al alumno herramientas (generar andamiajes) que le permitan construir sus propios procedimientos para resolver una situación problemática, lo que implica que sus ideas se modifiquen y siga aprendiendo.

El constructivismo educativo propone un paradigma donde el proceso de enseñanza se percibe y se lleva a cabo como un proceso dinámico, participativo e interactivo del sujeto, de modo que el conocimiento sea una auténtica construcción operada por la persona que aprende (por el "sujeto cognoscente"). El constructivismo en pedagogía se aplica como concepto didáctico en la enseñanza orientada a la acción.

HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS: estas herramientas están a disposición de la comunidad solidaria para ofrecer una alternativa libre de licencias a todos aquellos usuarios que quieran suplir una necesidad en el área informática y no dispongan de los recursos para hacerlo.

Están diseñadas para facilitar el trabajo y permitir que los recursos sean aplicados eficientemente intercambiando información y conocimiento dentro y fuera de las organizaciones.

CONECTIVIDAD: es la capacidad de un dispositivo (ordenador personal, periférico, PDA, móvil, robot, electrodoméstico, automóvil, etc.) de poder ser conectado, generalmente a un ordenador personal u otro dispositivo electrónico, sin la necesidad de un ordenador, es decir en forma autónoma. Asimismo es el grado de conexión entre entidades sociales, gubernamentales y de cualquier índole entre sí.

WEB 2.0: es un concepto que se acuñó en 2003 y que se refiere al fenómeno social surgido a partir del desarrollo de diversas aplicaciones en Internet. El término establece una distinción entre la primera época de la Web (donde el usuario era básicamente un sujeto pasivo que recibía la información o la publicaba, sin que existieran demasiadas posibilidades para que se generara la interacción) y la

revolución que supuso el auge de los blogs, las redes sociales y otras herramientas relacionadas.

NAVEGACIÓN: del latín navigatio, es la acción, la ciencia y el arte de navegar. Este verbo refiere a viajar en una embarcación o a hacer un viaje por aire, aunque también puede hacer referencia al desplazamiento a través de una red informática.

PÁGINA WEB: se conoce como página web al documento que forma parte de un sitio web y que suele contar con enlaces (también conocidos como hipervínculos o links) para facilitar la navegación entre los contenidos.

Las páginas web están desarrolladas con lenguajes de marcado como el HTML, que pueden ser interpretados por los navegadores. De esta forma, las páginas pueden presentar información en distintos formatos (texto, imágenes, sonidos, videos, animaciones), estar asociadas a datos de estilo o contar con aplicaciones interactivas.

Entre las múltiples características que tiene una página web y que sirven para identificarla se encuentran las siguientes: cuenta con información textual y también con material de tipo audiovisual, está dotada de un diseño atractivo, está optimizada y ejerce como la tarjeta de presentación de una empresa, una persona o un profesional concreto.

RESUMEN

RESUMEN En esta nueva etapa de la historia de la humanidad denominada “sociedad del conocimiento”, “era de la información”, etc., Internet, las TIC y la información están destinadas a jugar un papel primordial como impulsoras y protagonistas del desarrollo social, científico, económico, cultural y educativo que define este nuevo modelo de sociedad. Consideramos que la institución escolar debe formar a personas competentes, críticas y con capacidad de trabajo autónomo y cooperativo, interviniendo en dos grandes campos: el uso reflexivo de la tecnología y el desarrollo de las habilidades de la información. Finalmente dejar constancia que, en el momento actual, se van aclarando las dudas sobre lo que tenemos que hacer, en cuanto a lo que nos demanda la nueva Sociedad de la Información, pero van apareciendo nuevos interrogantes sobre cómo hacerlo: cómo utilizar las TIC y la información en la actividad escolar, qué metodologías son las más apropiadas, como cambiar el currículo para que contemple las nuevas necesidades formativas, como cambiar la organización escolar tan arraigada, etc. Este es el nuevo reto que tiene por delante el sistema educativo.

PALABRAS CLAVES: Tecnologías de la información y la comunicación TIC / Bibliotecas Públicas / Página Web / Herramientas Colaborativas/ Lectura de Cuentos Infantiles

INTRODUCCIÓN

En el presente trabajo se estudia la importancia de las TIC aplicadas en las actividades de lectura, teniendo en cuenta que en la actualidad estas herramientas han llamado la atención de los niños, niñas y adolescentes generando así una nueva era digital.

Aunque hace poco se han ido aplicando las TIC en el aula, se ha evidenciado mayor motivación e interés por parte de los alumnos por adquirir los conocimientos; ya que estos métodos no son tan rígidos y promueven que el alumno participe, interactúe, infiera y busque su propio conocimiento.

Por tal motivo la Biblioteca Municipal de San Pablo Bolívar es uno de los sitios seleccionados por los niños y niñas para realizar sus consultas académicas y lecturas. Es así, que el grupo investigador vio la necesidad de implementar un mecanismo que incentive a los niños y niñas que ingresan a la Biblioteca Municipal a realizar lecturas de cuentos infantiles a través de las TIC, y dar a conocer a nivel mundial las diferentes actividades de formación pedagógica.

Con este proyecto se pretende estimular el interés por la lectura y Aumentar la cobertura de los niños y niñas que ingresan a la Biblioteca Municipal. Es así, como se plantea diseñar una página web para que sea visitado en la red, por San Pableros y personas de cualquier parte del mundo, con el fin de promover y fortalecer a través de la comunicación interactiva los procesos de formación pedagógicos e incursionar en el uso de la comunicación a través de medios tecnológicos modernos, y de esta manera contribuir al fortalecimiento de la educación en el ámbito nacional e internacional. En la página Web se podrán encontrar lectura de cuentos infantiles, videos de cuentos, y a su vez realizar actividades interactivas y pedagógicas; propias para incentivar la lectura y la comprensión lectora.

De igual manera cabe anotar que mediante el proyecto se desarrollan estrategias y actividades que permitan obtener información sobre las necesidades que tiene la biblioteca municipal y la población objeto a donde va dirigido el proyecto, esto nos ayudara a desarrollar la herramienta tic para incentivar la lectura de cuentos infantiles.

1. PROBLEMA

1.1. PLANTEAMIENTO

En la actualidad los niños y niñas han perdido el interés por la lectura y solo se limitan a leer los textos que exigen las actividades académicas, debido que centran su interés en los videojuegos, redes sociales o los demás juegos que actualmente ofrece la tecnología.

De igual manera se cuenta con una Biblioteca Municipal la cual no está brindando las herramientas o actividades ludo pedagógicas que incentiven a los niños y niñas el hábito de leer, esto ha generado de parte de ellos el desinterés por ingresar a este sitio.

Esta problemática se ve reflejada día a día en las estadísticas que se llevan en la biblioteca municipal, debido que los niños, niñas, adolescentes y jóvenes que ingresan lo hacen solo a buscar actividades académicas o de investigación, existe un poco interés por la lectura desde las instituciones educativas, ya que en la actualidad se limitan a buscar los resúmenes de los diferentes cuentos o lecturas por internet con el solo objetivo de realizar las tarea.

Esta situación es preocupante, debido que poco a poco se pierde el interés por el leer y con esto la investigación, ya que la lectura trae consigo el desarrollo intelectual de los seres humanos.

1.2. FORMULACIÓN

¿Cómo se podrá hacer uso de las TIC para motivar el interés en la lectura de cuentos infantiles en la Biblioteca Municipal de San Pablo Bolívar?

1.3. ANTECEDENTES

1.3.1. Antecedentes Empíricos. Las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones TIC son equivalentes en el mundo moderno a lo que fue la Revolución Industrial en el siglo XVIII, en términos de la transformación que representan para la sociedad. Esta transformación cubre todos los ámbitos: el social, el político, el económico y el personal de los ciudadanos. Colombia no puede quedarse rezagada del proceso de adopción y masificación de estas tecnologías porque, si lo hiciera, corre el riesgo de aislarse del mundo.

El Gobierno Nacional se ha comprometido con un Plan Nacional de TIC 2008- 2019 (PNTIC) el cual busca que todos los colombianos se informen y se comuniquen,

haciendo uso eficiente y productivo de las TIC, para mejorar la inclusión social y aumentar la competitividad.

Para lograr este objetivo se proponen una serie de políticas, acciones y proyectos en ocho ejes principales, cuatro transversales y cuatro verticales.

Los ejes transversales cubren aspectos y programas que tienen impacto sobre los distintos sectores y grupos de la sociedad. Los ejes verticales se refieren a programas que harán que se logre una mejor apropiación y uso de las TIC en sectores considerados prioritarios para este Plan.

Los ejes transversales son: 1) Comunidad 2) Marco regulatorio, 3) Investigación, Desarrollo e Innovación y 4) Gobierno en Línea.

Los cuatro ejes verticales son: 1) Educación, 2) Salud, 3) Justicia, y 4) Competitividad Empresarial. Todas estas estrategias permiten la inclusión de las TIC en los procesos de enseñanza – aprendizaje.

Estas estrategias van de la mano con los diferentes programas que se desarrollan a nivel Nacional, departamental y municipal como son: el Programas de computadores para educar, Tablet educativas, kiosco vive digital y otras estrategias que brindan a la población oportunidades de interactuar con las tecnologías de una forma más económica y sin tantas limitaciones.

Igualmente en el municipio de San Pablo se vienen implementando las TIC en los procesos de enseñanza aprendizaje en las instituciones educativas, por medio de las herramientas tecnológicas (computador, tableros interactivos, mimios) lo que motiva el desarrollo de actividades interactivas por parte de los educandos y educadores, al igual se desarrollan actividades por medio de la web o redes sociales.

Estas actividades desarrolladas por las diferentes sedes educativas buscan aprovechar las habilidades y destrezas de los educandos de una forma significativa y que a su vez permita la interacción y participación principalmente de estudiantes en la construcción de conocimiento.

Aunque cabe resaltar que el gobierno nacional y municipal viene trabajando poco a poco en el proceso de formación de los docentes en las TIC con el fin de implementar estrategias que relacionen el proceso de enseñanza con la nueva era digital.

1.3.2. Antecedentes Nacionales. Colombia ha tenido a lo largo de la última década avances significativos entorno al uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, situación que generó importantes transformaciones en los ámbitos institucional, laboral, académico, relacional y en la misma vida cotidiana de

las personas. Estos cambios han llevado tanto a hablar como a pensar de manera distinta el desarrollo de las comunidades urbanas y rurales; en consecuencia se asiste hoy a la era de las regiones digitales, la formación virtual, la democratización de la información, las redes sociales, entre otros.

En este contexto, en Colombia se han creado espacios de reflexión, discusión e incidencia que permitan la convergencia de distintos actores y sectores comprometidos con la promoción del uso de nuevas tecnologías, su aprovechamiento y su desarrollo, con el fin de mejorar las condiciones de vida de los colombianos/as.

Desde mediados de 2007 el Ministerio de Comunicaciones de Colombia, seriamente preocupado por poner al país a tono con los avances mundiales en las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), convocó numerosas mesas regionales con la participación de: universidades y colegios, expertos del sector de las TIC, sector empresarial y entidades oficiales, con el fin de tener en cuenta sus aportes para la formulación de un Plan Nacional de TIC (PNTIC) para el período 2008-2019. Fruto de ese trabajo de concertación es **El Plan Nacional colombiano de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones y la Educación** que se presentó a comienzos de abril del 2008, para consulta ciudadana.

Este Plan busca que, al final de este período, todos los colombianos se informen y se comuniquen haciendo uso eficiente y productivo de las TIC, para mejorar la inclusión social y aumentar la competitividad.

Para lograr este objetivo se proponen una serie de políticas, acciones y proyectos en ocho ejes principales, cuatro transversales y cuatro verticales. Los ejes transversales cubren aspectos y programas que tienen impacto sobre los distintos sectores y grupos de la sociedad. Los ejes verticales se refieren a programas que harán que se logre una mejor apropiación y uso de las TIC en sectores considerados prioritarios para este Plan. Los ejes transversales son: 1) Comunidad 2) Marco regulatorio, 3) Investigación, Desarrollo e Innovación y 4) Gobierno en Línea. Los cuatro ejes verticales son: 1) Educación, 2) Salud, 3) Justicia, y 4) Competitividad Empresarial. Estas acciones y programas se describen en este Plan y dan marco a otra serie de acciones que ya se vienen llevando a cabo en el país desde hace algunos años. A los objetivos y acciones del PNTIC se les hará seguimiento a través del establecimiento de metas finales e intermedias, con la ayuda de indicadores específicos y globales.

El Plan hace énfasis en tres aspectos fundamentales que hay que realizar en el corto plazo por el efecto que pueden ejercer sobre la masificación de las TIC en la sociedad: mejorar el acceso a la infraestructura, ayudar a la masificación de las TIC en las PYMES y consolidar el proceso del Gobierno en Línea.

Para la ejecución del PNTIC será necesario que se establezcan alianzas y mecanismos de colaboración entre el Estado, el sector privado, la academia, la comunidad científica y la sociedad civil. Dentro de este espíritu, el mismo proceso de elaboración del PNTIC ha buscado ser participativo e involucrar a diferentes estamentos de la sociedad a través de reuniones y talleres de trabajo con los grupos interesados de diversas regiones del país que han contribuido a la Plan Nacional de TIC 2008-2019.

En el desarrollo del proyecto sede también se tiene en cuenta el Plan Nacional de Lectura y Escritura, acorde con el artículo 67 de la Constitución Política, garantiza el acceso a la biblioteca, libros y contenidos virtuales, a los que tienen derecho todos los colombianos, entre estos los niños, niñas y adolescentes. Con este plan se desarrollan escenarios escolares y no escolares, que fomentan el hábito de la lectura de manera que todo ciudadano, escolarizado y no, encuentre en el hábito lector una vocación, una posibilidad de formación autoeducada y así mismo una mejor calidad de vida.

El Plan Nacional de Lectura y Escritura se concierne con los fines de la Ley General de Educación, porque el fomento del hábito lector de un país, contribuye al pleno desarrollo de la personalidad, la adquisición y generación de conocimientos y el desarrollo de la capacidad crítica, reflexiva y analítica.

También encontramos la ley de Bibliotecas Públicas donde define los instrumentos técnicos, financieros e institucionales, así como espacios de planeación y coordinación necesarios para que las bibliotecas presten servicios básicos y complementarios. Estos servicios contemplan la diversidad y las características culturales, étnicas y sociales de cada municipio y departamento del país, y sirve para que las bibliotecas cuenten con dotaciones e infraestructura acordes a los requerimientos técnicos mínimos definidos según categorización legal de municipios y en la cual los servicios básicos sean gratuitos.

De igual manera establece la política de la Red Nacional de Bibliotecas Públicas - RNBP, y a su vez propone un trabajo concertado con el Ministerio de TIC para dotar de conectividad a las bibliotecas públicas. Como un primer paso para lograrlo se inscribió el proyecto de conectividad, uso y apropiación de tecnologías en las bibliotecas públicas del Plan Vive Digital, presentado por el Ministerio de TIC. Este programa surge como un escenario de discusión y construcción colectiva cuyo objetivo es “impulsar la masificación del uso de Internet, para dar un salto hacia la prosperidad democrática” por medio del diseño y la implementación de un ecosistema digital a nivel nacional.

La implementación de esta iniciativa permitirá el mejoramiento de la tecnología de 1200 bibliotecas públicas de Colombia y la formación de 1800 bibliotecarios; con el fin que las bibliotecas públicas estatales sean reconocidas como espacios que ofrecen servicios, utilizando la tecnología de forma creativa e innovadora, que

responden a las necesidades de las personas, y contribuyen a su desarrollo humano, social y económico. Estos servicios se materializarán en proyectos que – en alianza con el gobierno, el sector privado y la sociedad civil– incentiven la lectura y escritura, y el desarrollo personal y comunitario.

1.3.3. Antecedentes Internacionales. En el campo de la educación ha ido incrementándose, hoy el estudiante utiliza una herramienta que se conoce con el nombre de Tecnología la cual le facilita la enseñanza-aprendizaje y le permite actualizarse, recopilar información , con ello se busca fomentar el aprendizaje practico, creativo, investigativo en niños, estudiantes, universitarios, etc. Y lograr que niños, jóvenes y adultos puedan formar parte de estas modalidades.

El ingreso de las TIC favorece la labor educativa poniendo a disposición de profesores y estudiantes gran cantidad de información a través de diversos canales multie hipermediales, los cuales favorecen el trabajo colaborativo a través de entornos virtuales que permiten la comunicación e interacción entre varios usuarios, y el favorecimiento de las destrezas y habilidades en el proceso de aprendizaje que con los medios de antes era difícil de lograr, los roles que podemos encontrar en este tema es que el estudiante es gestor de su propio aprendizaje y el rol del docente es ser facilitador, colaborador y orientador de ese proceso.

HONDURAS desde hace más de veinte años se reconoció que las bibliotecas escolares (recursos, servicios, infraestructuras, tecnologías y bibliotecarios) son un componente de formación y educación integral a los niños, niñas. Reconocen que la lectura es “un prerequisite cada vez más esencial para alcanzar el éxito en las sociedades actuales”,¹ fundamentalmente la creación y actualización de bibliotecas escolares y espacios para la lectura.

Al pasar los años, Honduras ha desarrollado diferentes iniciativas de programas y proyectos, tanto así que han intentado desarrollar un programa nacional de lectura. Entre los proyectos se puede observar el Fomentando a la lectura en las escuelas públicas de Tegucigalpa a través de la Biblioteca Móvil.

CANADÁ es el país líder en el uso de las TIC en la educación. El trabajo comenzó hace más o menos 4 décadas con la implementación de la radio, la televisión, el correo y el teléfono como medio para la educación virtual. Con esta inclusión de las TIC se logra incrementar la flexibilidad en los procesos de enseñanza y aprendizaje mediados por la tecnología. Los esfuerzos se concentran en mejorar aspectos de la infraestructura como son el ancho de banda y mejoramiento de los recursos audiovisuales.

Igualmente se desarrolló el Twiducate, en Canadá a finales del año 2009, permite a los profesores crear comunidades en línea de sus alumnos, compartir ideas,

¹CERLAC-UNESCO (2007). Por las bibliotecas escolares de Latinoamérica.

debatir y mantener informados a los padres sobre los proyectos de sus hijos. A los alumnos les permite colaborar con otros estudiantes, compartir sugerencias para tareas, incentivar la lectura y mantener contacto con sus compañeros incluso fuera de las aulas. Twiducate lo que pretende es facilitar a los profesores crear su propia red, permitirles la gestión de los contenidos y conseguir desarrollar un entorno bien administrado para compartir el conocimiento.

ARGENTINA desde el año 2008 la UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN LUIS - FCMYN - se viene desarrollando el proyecto cuentos digitales: un proyecto para incentivar la lectura infantil, donde los estudiantes tiene la posibilidad por medio de herramientas digitales inventar, crear y leer cuentos inspirados por los mismos niños.

De igual manera se observa la página web Asociación chicos.net que va dirigida a beneficiar a los niños, niñas, adolescentes, docentes y padres de familia en facilitar el acceso a la información y contenidos de calidad, a la inclusión social y escolar de igual manera apoya los procesos educativos en temas como: promoción de la lectura, prevención de la violencia y promoción de la diversidad.

ESTADOS UNIDOS para el 2004 de cada cinco instituciones de educación superior ofrecía programas de educación virtual, lo cual afianzaba esta metodología como parte importante de la oferta educativa en dicho país. El desarrollo avanzado de las telecomunicaciones crea grandes posibilidades en materia de Infraestructura y tecnología, fomentando la creación de una cultura entorno al uso de las TIC, aumentando su utilización por parte del profesores y estudiantes.

EUROPA por su parte tiene dentro de su sistema diferentes proyectos como el Programa de Telemática para la Formación Flexible a Distancia (DELTA) y FourthFrame Project que buscan recopilar esfuerzos en temas de educación virtual para lograr generar estándares, políticas estrategias de desarrollo coherentes para Europa. Algunas de las principales desventajas o contras de esta región es la gran diversidad de Idiomas que existen actualmente en la Comunidad Europea, lo cual desencadena una disminución del mercado potencial para las instituciones de educación superior. Adicional a esto, se suma la dificultad existente por la diferencia entre los créditos a nivel europeo, lo cual impide la movilidad estudiantil y homologación de materias; diferencias en cuanto al centro o eje de la educación y fundamentación pedagógica donde se encuentran procesos basados en el estudiantes y otros basados en la instrucción.

A favor, la **UNIÓN EUROPEA** cuenta con una conciencia sobre el papel de las TIC en la educación, consideran capacitaciones en habilidades del manejo de las TIC como parte de una nueva alfabetización. Existen programas como el plan e-learning que promueven las TIC fomentan la disminución de la brecha digital, buscan brindar un 100% de accesibilidad a las TIC, implementar un nuevo modelo de aprendizaje, establecer nuevos y mejores medios de difusión y buenas prácticas

educativas. Existe también como punto positivo apoyo por parte de la Investigación, asociaciones y redes cuyo objetivo central es fomentar impulsar la Innovación y la calidad en la educación con la utilización de las TIC.

También se observa a nivel internacional los programas desarrollados para fomentar la lectura, donde se encuentran Directrices y manifiestos de la Federación Internacional de Asociaciones e Instituciones Bibliotecarias (Ifla). Si bien muchas bibliotecas públicas han aprovechado la revolución electrónica para desarrollar sus servicios de maneras novedosas, cabe mencionar la otra cara de la moneda. Es imprescindible que la población esté alfabetizada, que posea nociones de informática y que exista una red de telecomunicaciones segura, para poder sacar partido a las oportunidades que representan las tecnologías de la información y comunicación. El riesgo de una brecha cada vez mayor entre los que poseen información y los que no la poseen nunca ha sido tan grande. Pero estas diferencias no son sólo un problema entre países en fases de desarrollo diferente, sino también entre grupos e individuos dentro de los propios países.

Igualmente la XIII Cumbre Iberoamericana de Jefes de Estado y de Gobierno, realizada en 2003, en Santa Cruz de La Sierra, aprobó el Programa de Fomento de la Lectura ILÍMITA. Además, se proclamó el año 2005 como el año Iberoamericano de la Lectura y se reconoció el Plan Iberoamericano de Lectura, ILÍMITA, como Programa Cumbre, constituyéndolo en un instrumento fundamental para el mejoramiento de la calidad en la educación de todos los pueblos iberoamericanos². ILÍMITA es entendido como un compromiso de los gobiernos, los actores del sector privado y las organizaciones no gubernamentales para emprender en los países de Iberoamérica una acción decidida y a largo plazo en favor de la lectura y la escritura, como vía de acceso privilegiado al conocimiento y como requisito imprescindible para el desarrollo educativo, cultural y económico de nuestros países. Su propósito es posicionar en Iberoamérica la lectura como un factor de desarrollo social, educativo, económico y cultural, y como herramienta de inclusión social.

² Unesco, Educación de calidad para todos y el Proyecto Regional de Educación para América Latina y el Caribe (Prelac), disponible en http://portal.unesco.org/geography/es/ev.phpURL_ID=7464&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html (Consultado en octubre de 2010). 63 Declaración de Santa Cruz de la Sierra, op. cit.

2. JUSTIFICACIÓN

El municipio de San Pablo en la actualidad no cuenta con espacios lúdico-pedagógicos que permitan a la comunidad infantil y adolescente realizar actividades sanas, lo que ha llevado aumentar la delincuencia común, la drogadicción, la prostitución y el alcoholismo etc. Convirtiéndose esto en un problema social.

Por tal motivo, el desarrollo de este proyecto a través de actividades interactivas y pedagógicas en la Biblioteca Municipal es de gran importancia para el municipio, debido que promoverá el hábito de leer desde temprana edad, mejorando así los procesos de aprendizaje de los niños, niñas y adolescentes que permitirá aumentar la calidad educativa del municipio.

Así mismo, se busca brindar espacios educativos y recreativos que permiten la participación activa de los infantes y adolescentes del municipio, teniendo en cuenta que las actividades van de la mano con las tecnologías, las cuales son de mayor interés para ellos.

De esta manera, mediante la utilización de las TIC como herramienta para incentivar la lectura, se promoverá sitios de esparcimiento y utilización del tiempo libre de la población escolarizada y no escolarizada del municipio, donde se les brindara la posibilidad de leer cuentos infantiles y realizar actividades interactivas y pedagógicas que permiten crear en los niños, niñas y adolescentes interés por leer y a su vez mejorar la calidad de vida y definir sus proyectos de vida.

El desarrollo de estas actividades en la Biblioteca Municipal se convierten en pilares fundamentales en la política pública del municipio dirigida a la infancia y adolescencia, porque le permite contar con espacios de recreación y educativos que promueven el desarrollo de actividades saludables y pedagógicas, que contribuyen a mejorar los niveles académicos, disminuir la deserción escolar en las Instituciones Educativas y en la Biblioteca Municipal.

3. OBJETIVOS

3.1. OBJETIVO GENERAL

Implementar el uso de las herramientas TIC para despertar el interés por la lectura en los niños y niñas a través de cuentos infantiles en la Biblioteca municipal de San Pablo Bolívar.

3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- ✓ Diseñar una página web para socializar e incentivar el uso de las herramientas tecnológicas en los procesos de lectura
- ✓ Capacitar al funcionario responsable de la Biblioteca Municipal, en el uso y dinamización de la página web
- ✓ Generar estrategias de uso para dinamizar la consulta y accesibilidad a las lecturas de cuentos infantiles.

4. MARCO REFERENCIAL

Las Tecnologías de Información y comunicación (TIC) nos brindan oportunidades para el desarrollo de proyectos interactivos y temáticos, partiendo de ventajas como:

- ✓ El acceso a la información de personas aisladas geográficamente;
- ✓ La posibilidad de personalizar el aprendizaje atendiendo a las distintas capacidades, conocimientos e intereses de los educandos y educadores;
- ✓ La actualización constante de materiales y contenidos, entre otras.

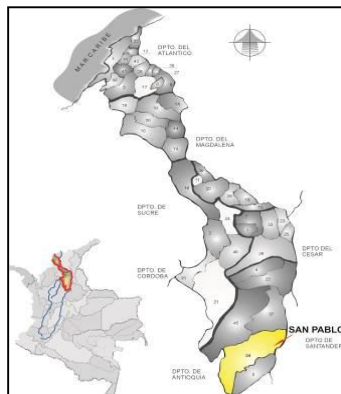
Sin embargo, se plantean problemas de gestión de la información, falta de capacitación de los usuarios en el conocimiento de las TIC y de adaptación de las personas e instituciones a la comunicación en entornos virtuales.

Es por esto que se proyecta la implementación de las TIC en las actividades de lecturas de cuentos infantiles que promueva a la población que ingresa a la Biblioteca Municipal el hábito de leer.

4.1. MARCO CONTEXTUAL

El Municipio de San Pablo, que se encuentra ubicado en el extremo Sur del Departamento de Bolívar a 576 kilómetros y un tiempo de 12 horas hasta su Capital de la República, sobre la margen izquierda del Río Magdalena en su recorrido medio. Territorialmente ocupa hacia el occidente un alto porcentaje de la Serranía de San Lucas. Principal sistema orográfico de la región de Bolívar. Su posición geográfica es la 7° 09' 00" de Latitud Norte y 75° 56' 00" de longitud, tiene una altura sobre el nivel del mar de 75 metros. Su extensión territorial es de 2,976 Km².

Imagen 1. Municipio de San Pablo



Fuente. Plan de Desarrollo Municipal – “con la ayuda de Dios y la voluntad del pueblo lo hice bien y lo hare mejor 2012 – 2015”, municipio de San Pablo Bolívar.

San Pablo, limita al Norte con el municipio de Santa Rosa del Sur y Simití Departamento de Bolívar, al Sur con el municipio de Cantagallo, al Oeste con Remedios y Segovia Departamento de Antioquia y al Este con el Municipio de Puerto Wilches Departamento de Santander.

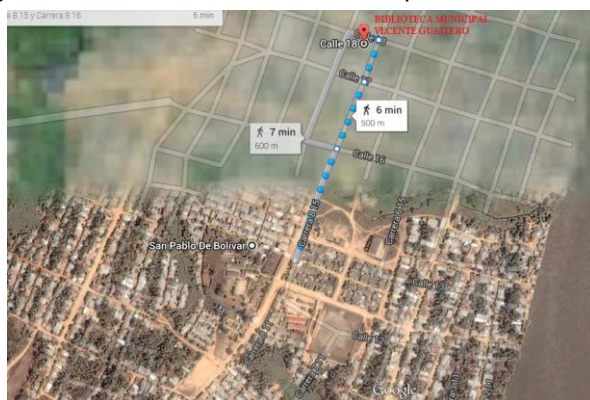
El Sector Educativo del municipio está conformado por cuatro Instituciones Educativas que ofrecen los niveles Preescolar, Básica Primaria, Básica Secundaria y Media, las cuales vienen en la búsqueda constante de implementar las TIC en los procesos de enseñanza – Aprendizaje, donde el educador promueva la participación constante de los educandos en la construcción de conocimiento. De igual forma cuenta con espacios que apoyan la formación de los niños, niñas y adolescentes como son: la Casa de la Cultura, Biblioteca Municipal, Ludoteca.

El proyecto de las TIC como herramienta de apoyo en la apropiación de la lectura a través de los cuentos infantiles se realizara en las Instalaciones de la Biblioteca Municipal ubicada en frente al Parque principal del municipio de San Pablo, en los horarios de 8:00 am – 12:00pm y de 2:00 pm – 5:00 pm.

La Biblioteca Municipal Vicente Guaitero cuenta con una infraestructura ubicada dentro de la Casa de la Cultura del municipio de San Pablo, en ella contamos con una variedad de libros donados por el Ministerio de Cultura y la Biblioteca Nacional, de igual manera cuenta con siete computadores de escritorios y quince portátiles recibidos por medio del Ministerio de las TIC a través del programa Computadores Para Educar; la biblioteca a su vez tiene acceso a internet para todos los usuarios que deseen realizar consultas.

Así mismo, tiene un funcionario público encargado de acompañar y guiar a los niños y niñas que ingresan a realizar las actividades académicas y también desempeñar actividades de lecturas en diferentes escenarios del municipio.

Imagen 2. Ubicación Biblioteca Municipal de San Pablo



Fuente. Plan de Desarrollo Municipal – “con la ayuda de Dios y la voluntad del pueblo lo hice bien y lo hare mejor 2012 – 2015”, municipio de San Pablo Bolívar.

4.2. MARCO TEÓRICO

El desarrollo del proyecto se basa en el modelo pedagógico constructivista, puesto que este permite construir un aprendizaje significativo y a la vez flexible. Busca implementar herramientas de las TIC para desarrollar habilidades en la lectura específicamente en niños y niñas a través de cuentos infantiles, para que contribuya en el proceso de formación y crecimiento social y cultural del municipio

Este proyecto se fundamenta en las siguientes teorías:

Sociocultural de Lev Vygotsky: *“el aprendizaje específicamente humano, es un proceso en esencia interactivo. Presupone una naturaleza social específica y un proceso mediante el cual él estudiante accede a la vida intelectual de aquellos que los rodea, enfatizándose en el entorno sociocultural, señalando que el buen aprendizaje es el que precede al desarrollo y contribuye de un modo determinante para potenciarlo. Para Vygotsky el proceso de enseñanza y de aprendizaje no es sólo situacional sino también personal y Psicosocial”*³

Por lo anterior, para desarrollar competencias en el niño o niña, debe predominar la caracterización del contexto en que se manifiesta el proceso de socialización, porque la interacción entre los niños(as) y el entorno potencian el aprendizaje significativo.

Teoría del aprendizaje significativo David Ausubel; *argumenta que: “ el aprendizaje tiene lugar cuando las personas, en su interacción con el medio, logran construir una relación significativa entre los estímulos que perciben del medio y sus esquemas cognitivos y socio-afectivos previos. “La experiencia humana no solo implica pensamiento sino también afectividad y únicamente cuando se consideran en conjunto se capacita al individuo para enriquecer el significado de su experiencia”. La enseñanza debe ser planteada en un entorno social o “comunidad interpretativa”, sin embargo para que se produzca el aprendizaje significativo o el desarrollo de competencia, se deben tener en cuenta las siguientes condiciones: **Significatividad lógica, Significatividad psicológica y Motivación.***⁴

Se fundamenta en esta teoría, porque el aprendizaje significativo (aprendizaje por descubrimiento) orienta a los proponentes a actuar con flexibilidad, adecuando sus herramientas a la especificidad de los niños y niñas en los planos cognitivo y socio-

³VYGOTSKY, Lev Semenovich, Constructivismo, Red [en línea] 1897. www.monografias.com/trabajo10/enso/enso.shtml
Dianne Papelia. Sally. Desarrollo Humano. Editorial Wend Kosold Cuarta edición 1992 Colombia

⁴Teoría del Aprendizaje Significativo de David Ausubel. Fascículos de CIEFF Universidad de Río Grande do Sul Sao Paulo MOREIRA, M.A (1993) www.monografias.com/trabajo6/apsi/apsi.shtml

afectivo y del contexto histórico, geográfico y cultural en que se desarrolla el aprendizaje. Teniendo en cuenta, que desde la fase inicial, se debe presentar un material potencialmente significativo, con un diseño tal que permita establecer relaciones significativas entre los conocimientos previos y los nuevos. Que los conlleven a descubrir elementos motivacionales específicos para lograr una disposición subjetiva favorable al aprendizaje y a la motivación hacia la lectura; mediar con éxito en los procesos internos de adecuación de la estructura cognitiva del niño o niña y generar de manera orientada, participativa y consensuada, aprendizajes significativos que contribuyan a la autoformación del mismo, desarrollando su capacidad de emprender, investigar y colaborar, valorando nuestra historia, idiosincrasia e identidad cultural, y que le permita enfrentar con seguridad los desafíos que impone un mundo globalizado y un acceso masivo a los medios en sociedad de la información.

El Constructivismo Jean Piaget dice que: *“el docente debe ser un guía y orientador del proceso de enseñanza y aprendizaje, él por su formación y experiencia conoce que habilidades requerirles a los alumnos según el nivel en que se desempeñe, para ello deben plantearles distintas situaciones problemáticas que los perturben y desequilibren. En síntesis, las principales metas de la educación en general y la de los docentes en particular son: en principio crear hombres que sean capaces de crear cosas nuevas, hombres creadores e inventores; la segunda meta es la de formar mentes que estén en condiciones de poder criticar, verificar y no aceptar todo lo que se le expone”*⁵

Se fundamenta en esta teoría, porque es necesario contribuir en la formación de personas activas, que se interesen por la investigación y la auto superación aprendiendo por sus propios medios, teniendo siempre presente que las adquisiciones y descubrimientos realizadas por sí mismo son mucho más enriquecedoras y productivas.

Lortie: que centra la evaluación en la interacción estudiante – grupo– medio ambiente. Donde el proceso de aprendizaje no es sólo situacional sino un proceso interactivo, continuo analiza el contexto de los espacios del aprendizaje como fluido por otros contextos y en permanente interdependencia. Asume el aprendizaje como un proceso reflexivo del pensamiento, actitudes, creencias, habilidades y destrezas que denotan las potencialidades de los estudiantes.

Se apoya en esta teoría, porque en el desarrollo de estas actividades se debe establecer evaluaciones que permitan conocer el avance de los mismos y cuando se evalúa el aprendizaje se tiene en cuenta la caracterización del contexto en que se está dando el proceso de socialización y la interacción entre los estudiantes y el

⁵ Jean, Constructivismo, [www. Slideshare.net/almafelisa/el-aprendizaje.segn-piaget-presentacion](http://www.Slideshare.net/almafelisa/el-aprendizaje.segn-piaget-presentacion)
Piaget Jean, sicología de la inteligencia, siglo XX, Buenos Aires 1996
Piaget Jean, Psicología y epistemología Ariel, Barcelona 1975

ambiente lo que permite potenciar el aprendizaje significativo y aplicar las competencias en el entorno.

La articulación de estas teorías da como resultado un modelo educativo Constructivista social con un enfoque en formación en competencias comunicativas que facilita formar niños y niñas capaces de desarrollar y adquirir habilidades que le permitan *ver*, *analizar*, transformar y evaluar con criterios, estrategias y herramientas que potencian su desarrollo personal.

El modelo constructivista facilita la formación en competencias a través de procesos de enseñanza y aprendizajes flexibles, dinámicos y significativos. Donde el niño y la niña tienen la posibilidad de construir sus propios conocimientos interactuando con el medio y el procesamiento estratégico.

Así mismo, este modelo pedagógico tiene mucha relación con las TIC puesto que basado en el estudio del cerebro humano es que se han realizado diseños computacionales que ha hecho la diferencia en esta nueva generación digital. A través de la implementación de las herramientas TIC los niños y niñas podrán construir sus conocimiento arriesgándose a cometer errores sin el miedo a ser cuestionados o sancionados por sus docentes, que lamentablemente algunas fortalecen la cultura del perfeccionismo, lo que no propicia la construcción del conocimiento mediante el error; siendo éste una estrategia didáctica para aprender de manera creativa y significativa.

4.2.1. Las tecnologías de la informática y la comunicación (TIC). Servirán de una manera práctica al desarrollo de las actividades pedagógicas planeadas en la página web, haciendo uso de herramientas cada vez más acordes con las circunstancias del medio.

Las tecnologías han permitido la construcción de un mundo o era digital, más relacionada con el mundo de la información, los cuales han construido canales de participación entre los ciudadanos del mundo.

Una de las finalidades de las TIC es la posibilidad de hacer accesible la información a todos los sujetos, llámese profesionales o de aprendizaje formal, quienes la usan como elemento de actualización y de formación.

Por tal motivo una de las propuestas de la educación en la actualidad es la construcción de los aprendizajes a través de la red, los cuales intercambian información, la re-construyen, la someten a transformaciones de manera constante, posibilitando que sea validada por los protagonistas del conocimiento, por todos aquellos que de ella hacen uso. Es así, como la educación ha fortalecido los espacios de aprendizaje, mediante las cuales las condiciones académicas han mejorado cada vez más, retroalimentando los procesos y las condiciones de los

seres humanos, convirtiendo así la educación en una forma didáctica y participativa donde los educandos y educadores crean conocimientos.

Es por esto que las tecnologías aplicadas en la apropiación de las lecturas a través de cuento infantiles en la biblioteca municipal permite la construcción del aprendizaje de una manera dinámica, lúdica y creativa, en tanto que re-crea los contenidos y los dispone en función de quien aprende. Para ello, los niños, niñas y adolescentes no sólo interactúa con los libros, sino que desarrollan actividades interactivas realizadas por medio de las diferentes de herramientas tecnológicas tales como: Educaplay, Voki, blog, muros vituales, Jclic, Sitios web educativos, Calameo, etc.

4.2.1.1. Sitios web educativos. Puede definirse, en un sentido amplio, como un espacio o conjunto de páginas en la WWW (web) que ofrecen información, recursos o materiales relacionados con el campo o ámbito de la educación.

Un sitio web educativo puede ser: páginas personales de profesores, webs de instituciones Educativas, Entornos o plataformas de formación virtual, unidades didácticas para el aula, etc.

4.2.1.1.1. Blog. También conocido como weblog o cuaderno de bitácora (listado de sucesos), es un sitio web que recopila cronológicamente textos o artículos de uno o varios autores, donde el autor conserva siempre la libertad de dejar publicado lo que crea pertinente. El uso o temática de cada weblog es particular, los hay de tipo personal, empresarial o corporativo, tecnológico, educativo (edublogs), políticos, etc.

4.2.1.2. Herramientas Tecnológicas. Son programas y aplicaciones (software) que pueden ser utilizadas en diversas funciones fácilmente y sin pagar un solo peso en su funcionamiento. Estas herramientas están a disposición de la comunidad solidaria para ofrecer una alternativa libre de licencias a todos aquellos usuarios que quieran suplir una necesidad en el área informática y no dispongan de los recursos para hacerlo.

Están diseñadas para facilitar el trabajo y permitir que los recursos sean aplicados eficientemente intercambiando información y conocimiento dentro y fuera de las organizaciones.

4.2.1.3. Herramientas Colaborativas. Son los sistemas que permiten acceder a ciertos servicios que facilitan a los usuarios comunicarse y trabajar conjuntamente sin importar que estén reunidos en un mismo lugar físico. En general con ellos se puede compartir información en determinados formatos (audio, texto, video, etc), y en algunos casos producir conjuntamente nuevos materiales productos de la colaboración. Muchos de ellos proveen de avanzadas funcionalidades que facilitan tareas como publicación de información, búsquedas, filtros, accesos, privilegios, etc.

4.2.1.3.1. Educaplay. (<http://www.educaplay.com/>), es un portal en Internet, que nos permite generar sencillas actividades y evaluaciones (depende más que nada de cómo se formulen y configuren las opciones para ser usadas como una u otra) on-line y que tiene el plus de que se pueden integrar a otras herramientas en línea a través del código HTML (un blog o web por ejemplo) y que pueden ser exportadas para usarse sin conexión a Internet, directamente desde un navegador o a través de algún sistema que permita el uso de paquetes SCORM, como por ejemplo una plataforma e-learning como Moodle.

4.2.1.3.2. Voki. Es una aplicación Web que permite personificar personajes digitales. Es decir, mediante un personaje animado un usuario puede hablar, quienes lo escuchan verán ese personaje con su voz.

4.2.1.3.3. Wiki. Es un sitio web colaborativo llevado adelante por el trabajo colectivo de muchos autores. Es similar a un blog en estructura y lógica, pero le permite a cualquiera añadir, editar y borrar contenidos, aunque hayan sido creados por otros autores. Está ligado a conceptos de colaboración y comunidad.

4.2.1.3.4. Padlet. Es una especie de muro virtual gratuito en la que un grupo de personas pueden dejar cualquier tipo de contenido. Nos permite personalizar tantos muros como deseemos, aplicándoles una definición y nombre a cada uno de ellos.

La plataforma nos ofrecerá una url del muro para compartirlo con las personas que nos interesen y así los que accedan a él, sólo con un doble clic, puedan: Dejar notas, comentarios, fotos, enlaces, documentos, mapas. etc.

4.2.1.3.5. Calameo. Es un programa que crea publicaciones Web interactivas, tiene una amplia gama de opciones y es de fácil uso, a partir de un archivo PDF, se crea revistas, folletos, catálogos de ventas, informes anuales, folletos de presentación, etc.

4.2.1.3.6. Edmodo. Es una plataforma educativa que funciona igual que una red social, al estilo de facebook, tuenti o twitter. Que tiene todas la ventajas de este tipo de webs, pero sin los peligros que las redes sociales abiertas tiene, ya que se trata de crear un grupo cerrado entre el alumnado y el profesor, para compartir mensajes, enlaces, documentos, eventos, etc.

4.2.2. Procesos que se realizan en la biblioteca

4.2.2.1. La lectura. Es una actividad de muchísima importancia dentro de la comunicación en todos los aspectos de la vida del ser humano. Por medio de la comunicación se adquiere conocimiento, amigos, información y muchos otros

elementos que contribuyen al desarrollo tecnológico que vivimos en la actualidad y que día a día exige estar actualizados.

Es por esto, que en éste proyecto se resalta la importancia de la lectura a temprana edad, las cuales son actividades mentales, que los niños, niñas y adolescentes las deben poner en marcha al verse enfrentados a todos los avances en comunicación que se están y seguirán experimentando cada día.

Leer es un aprendizaje que resulta de la conformación de un todo al que se llega de la suma de sus elementos, es un proceso dinámico de construcción cognitiva, ligado a la necesidad de actuar, en el cual intervienen también la afectividad y las relaciones sociales.

Leer esencialmente es un proceso mental. Como lo dijo E. L. Thorndike “leer es pensar”. Y puesto que es así, todos, debemos pensar bien. El buen lector mantiene una actitud inquieta a medida que lee. Pero leer no es tan solo pensar, es también evaluar el material leído, definir el propósito del autor al escribirlo y aclarar el objetivo propio al leerlo.

La lectura en la actualidad se realiza frecuentemente sobre documentos digitales que combinan textos con diversos elementos audiovisuales (imágenes, sonidos, vídeos...), utilizan nuevos soportes (pantallas, teclados y punteros, software de edición...) por tal motivo se requieren nuevas habilidades.

Es por esto, que las bibliotecas como entidades que promueven las lecturas deben estar en constante renovación para brindarles a los usuarios las herramientas necesarias para salir a enfrentar un mundo de lectores en permanente actividad tecnológica. Teniendo en cuenta que las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) inciden de manera significativa en las generaciones más jóvenes, que se adaptan rápidamente a ellas.

4.2.3. Aprendizaje Autónomo. El aprendizaje autónomo se refiere al grado de intervención del estudiante en el establecimiento de sus objetivos, procedimientos, recursos, evaluación y momentos de aprendizaje, desde el rol activo que deben tener frente a las necesidades actuales de formación, en la cual el estudiante puede y debe aportar sus conocimientos y experiencias previas, a partir de los cuales se pretende revitalizar el aprendizaje y darle significancia.

4.2.4. Conectividad. Es la capacidad de un dispositivo (ordenador personal, periférico, PDA, móvil, robot, electrodoméstico, automóvil, etc.) de poder ser conectado, generalmente a un ordenador personal u otro dispositivo electrónico, sin la necesidad de un ordenador, es decir en forma autónoma. Asimismo es el grado de conexión entre entidades sociales, gubernamentales y de cualquier índole entre sí.

4.2.5. Internet.Una de las herramientas de mayor capacidad de información a distancia que ha traído consigo la tecnología mundial, el Internet se ha convertido en medio idóneo para impartir una enseñanza de cálida y de progreso no sólo para la empresa de hoy en día se destacan con fines económicos sino para las organizaciones educativas que hoy elaboran proyectos de actualización para llevar a las comunidades mayor cantidad de aprendizaje.

4.3. MARCO LEGAL

En Colombia el fomento a la ciencia, la tecnología y la innovación forman una actividad de nivel constitucional y que ha sido desarrollada legalmente para dotar el sistema de un marco legal que le permita su ejecución.

A tal efecto la Constitución Política de Colombia, en el capítulo dedicado a los derechos sociales, económicos y culturales, prevé normas para el apoyo y fomento de la ciencia y la tecnología, entre ellas:

"Artículo 67, de la Constitución Política se establece que la educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica y a los demás bienes y valores de la cultura. La educación formará al colombiano en el respeto a los derechos humanos, a la paz y a la democracia y en la práctica del trabajo y la recreación, para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico y para la protección del ambiente. El Estado, la sociedad y la familia son responsables de la educación, que será obligatoria entre los cinco y los quince años de edad y que comprenderá, como mínimo, un año de preescolar y nueve de educación básica"

"Artículo 69. (...) El Estado fortalecerá la investigación científica en las universidades oficiales y privadas y ofrecerá las condiciones especiales para su desarrollo."

"Artículo 71. La búsqueda del conocimiento y la expresión artística son libres. Los planes de desarrollo económico y social incluirán el fomento a las ciencias y, en general, a la cultura. El Estado creará incentivos para personas e instituciones que desarrollen y fomenten la ciencia y la tecnología y las demás manifestaciones culturales y ofrecerá estímulos especiales a personas e instituciones que ejerzan estas actividades."

4.3.1. Ley 29 de 1990 "por la cual se dictan disposiciones para el fomento de la investigación científica y el desarrollo tecnológico y se otorgan facultades extraordinarias", en su artículo 1° establece "corresponde al Estado promover y orientar el adelanto científico y tecnológico y, por lo mismo, está obligado a incorporar la ciencia y tecnología a los planes y programas de desarrollo económico y social del país y a formular planes de ciencia y tecnología tanto para el mediano

como para el largo plazo. Así mismo, deberá establecer los mecanismos de relación entre sus actividades de desarrollo científico y tecnológico y las que, en los mismos campos, adelanten la universidad, la comunidad científica y el sector privado colombianos”.

4.3.2. Ley 115 de 1994, también denominada Ley General de Educación dentro de los fines de la educación, el numeral 13 cita “La promoción en la persona y en la sociedad de la capacidad para crear, investigar, adoptar la tecnología que se requiere en los procesos de desarrollo del país y le permita al educando ingresar al sector productivo” (Artículo 5). Concibe la educación como un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral del ser humano y que debe ofrecerse con calidad a todos los ciudadanos.

4.3.3. Ley 715 de 2001 que ha brindado la oportunidad de trascender desde un sector “con baja cantidad y calidad de información a un sector con un conjunto completo de información pertinente, oportuna y de calidad en diferentes aspectos relevantes para la gestión de cada nivel en el sector” (Plan Nacional de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, 2008: 35).

4.3.4. Ley 1341 del 30 de julio de 2009 es una de las muestras más claras del esfuerzo del gobierno colombiano por brindarle al país un marco normativo para el desarrollo del sector de Tecnologías de Información y Comunicaciones. Esta Ley promueve el acceso y uso de las TIC a través de su masificación, garantiza la libre competencia, el uso eficiente de la infraestructura y el espectro, y en especial, fortalece la protección de los derechos de los usuarios."

5. DISEÑO METODOLOGICO

La investigación para establecer la propuesta las TIC una herramienta para motivar el interés en la lectura de cuentos infantiles en la Biblioteca Municipal de San Pablo Bolívar se realizó desde una perspectiva descriptiva en el marco de un enfoque cualitativo en donde se tiene como prioridad el contexto de niños y niñas, sus necesidades e intereses.

5.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN

La investigación que se desarrolló en la Biblioteca Municipal San Pablo fue de tipo descriptivo, mediante el cual se identificaron las características del objeto del proyecto, donde se tuvo en cuenta, los gustos y preferencias de los niños y niñas.

Donde, se empleó el instrumento de la encuesta; sencillo pero eficaz para la recolección de la información en el desarrollo de la investigación. La metodología a emplear (descriptiva), nos permitió detallar los hechos de mayor importancia que suceden en el presente estudio en especial al utilizar las TIC como herramienta para motivar la lectura desde temprana edad.

La encuesta a desarrollar tiene como objetivo identificar las necesidades, aspiraciones, inconformidades en la población objeto de investigación que visita la Biblioteca Municipal de san Pablo Bolívar, esto permitirá identificar cualidades o fortalezas.

Según Hugo Cerda, estipula “el ejercicio investigativo a partir de la descripción de los aspectos más característicos, distintivos y particulares de las personas, situaciones o cosas, o sea, aquellas propiedades que las hacen reconocibles a los ojos de los demás”⁶. Para entender el carácter descriptivo, se hace necesario concebir que el término descripción se refiere al “acto de representar, reproducir o figurar a las personas, animales o cosas por medio del lenguaje, de tal manera que al leer o escuchar el lenguaje, se evoque la cosa representada, reproducida o figurada”.

Finalmente el fundamento instrumental de la investigación descriptiva es la identificación, selección y presentación de los rasgos, propiedades, características de un objeto de estudio; el perfil de un individuo, un grupo de personas, una comunidad o un grupo focal que presente rasgos especiales relevantes para el desarrollo de una investigación.

Esta investigación es de corte cualitativo, pues se quieren hacer evidentes las diferentes estrategias para incentivar la lectura desde temprana edad en los niños

⁶CERDA, Hugo. *Elementos de la investigación*. El Bùho, Bogotá, 1992. p. 12.

y niñas que ingresan a la biblioteca teniendo en cuenta, el contexto, sus necesidades e intereses.

5.2. POBLACIÓN Y MUESTRA

Este proyecto va dirigido a los niños, niñas y adolescentes de 5 a 13 años de edad que ingresan a la Biblioteca Municipal de San Pablo Bolívar.

En el proceso de investigación se pudo evidenciar que la población que ingresa a la biblioteca en su mayoría son niños y niñas y que en lo general acuden a ella para realizar investigaciones y consultas académicas.

Después de haber realizado un análisis estadístico de la población que ingresa a la biblioteca se pudo observar que de lunes a jueves ingresa un promedio de 15 a 20 niños y niñas diarios, y que el día más concurrido es el lunes.

De igual forma se evidencio que en los días viernes a la biblioteca normalmente ingresa de 2 a 4 niños, esto quiere decir que es el día menos visitado.

Teniendo en cuenta el análisis anteriormente relacionado se toma una muestra para el proyecto de 37 niños y niñas a encuestar.

5.3. INSTRUMENTOS

El instrumento a utilizar para la recolección de información en desarrollo del proyecto es la encuesta. Las actividades para la recolección de información se realizaron de acuerdo con la naturaleza de cada instrumento.

Como se expresó anteriormente, el interés de esta investigación es de tipo cualitativo, no obstante y con el propósito de establecer la construcción dentro del proceso de interpretación de la información, se empleó una encuesta como instrumento cuantitativo, que permitió relacionar los datos para identificar y caracterizar el comportamiento de los niños y niñas con el uso de las TIC para incentivar la lectura desde temprana edad. (Véase el anexo A)

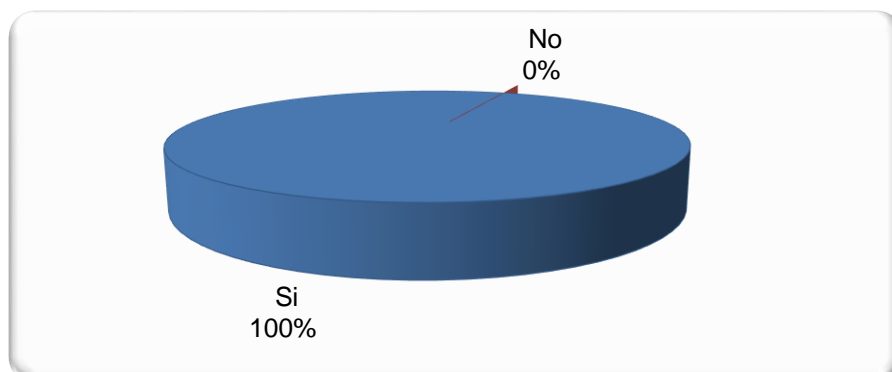
5.4. ANÁLISIS DE RESULTADOS

Tabla 1. Uso de la biblioteca municipal

Opinión de respuesta	Cantidad
Si	37
No	0
Total encuestas	37

Fuente. Autores del proyecto

Gráfica 1. Uso de la biblioteca municipal



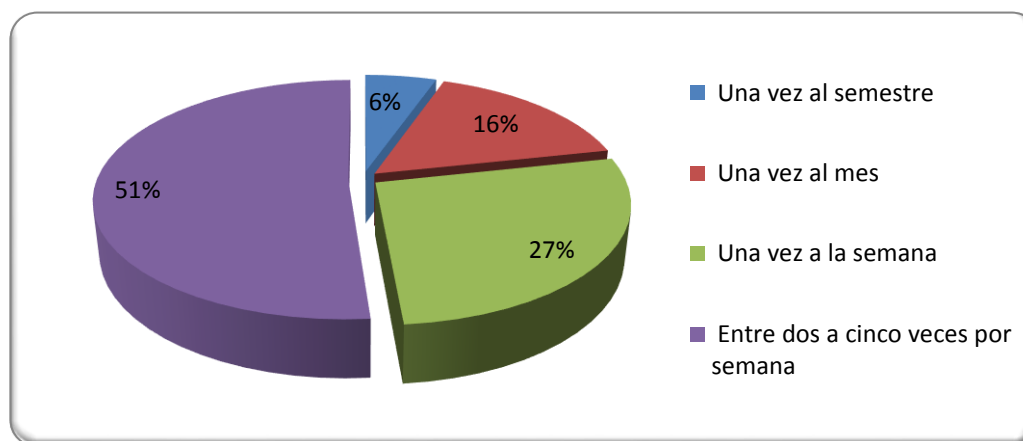
Fuente. Autores del proyecto

Tabla 2. Frecuencia de asistencia a Biblioteca

Opinión de respuesta	Cantidad
Una vez al semestre	2
Una vez al mes	6
Una vez a la semana	10
Entre dos a cinco veces por semana	19
Total encuestas	37

Fuente. Autores del proyecto

Gráfica 2. Frecuencia de asistencia a Biblioteca



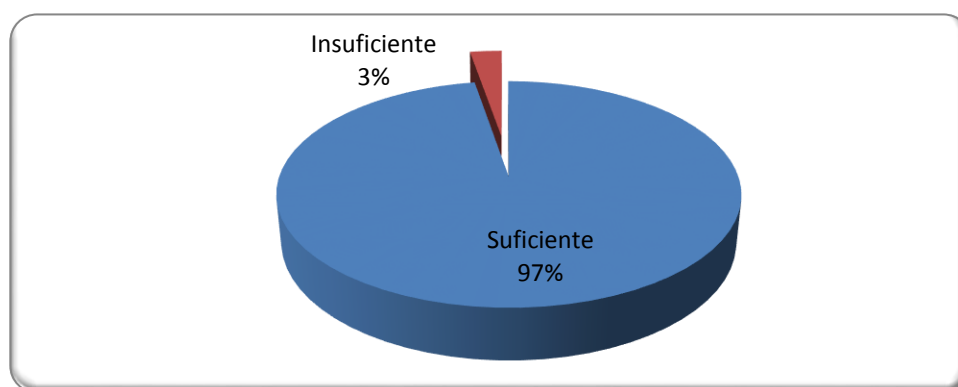
Fuente. Autores del proyecto

Tabla 3. Horario de atención de Biblioteca

Opinión de respuesta	Cantidad
Suficiente	36
Insuficiente	1
Total encuestas	37

Fuente. Autores del proyecto

Gráfica 3. Horario de atención de Biblioteca



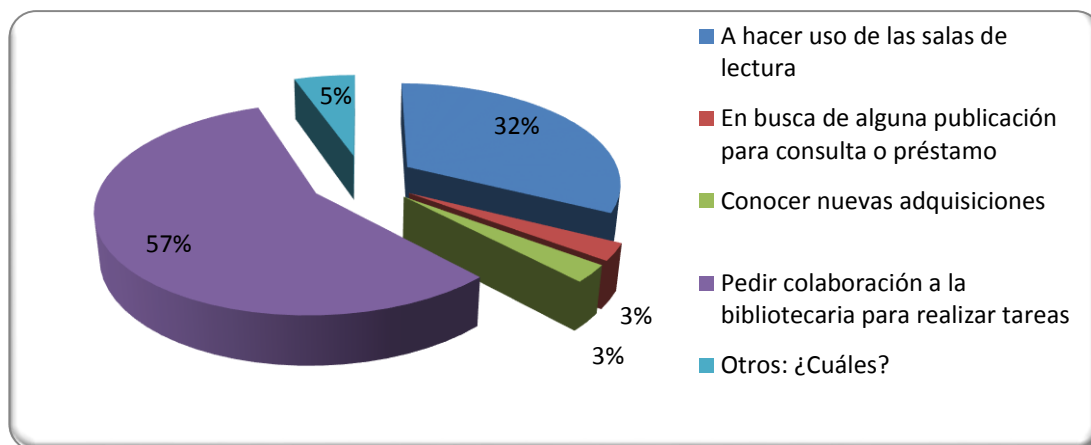
Fuente. Autores del proyecto

Tabla 4. Razones por las que acude a Biblioteca

Opinión de respuesta	Cantidad
A hacer uso de las salas de lectura	12
En busca de alguna publicación para consulta o préstamo	1
Conocer nuevas adquisiciones	1
Pedir colaboración a la bibliotecaria para realizar tareas	21
Otros: ¿Cuáles?	2
Total encuestas	37

Fuente. Autores del proyecto

Gráfica 4. Razones por las que acude a Biblioteca



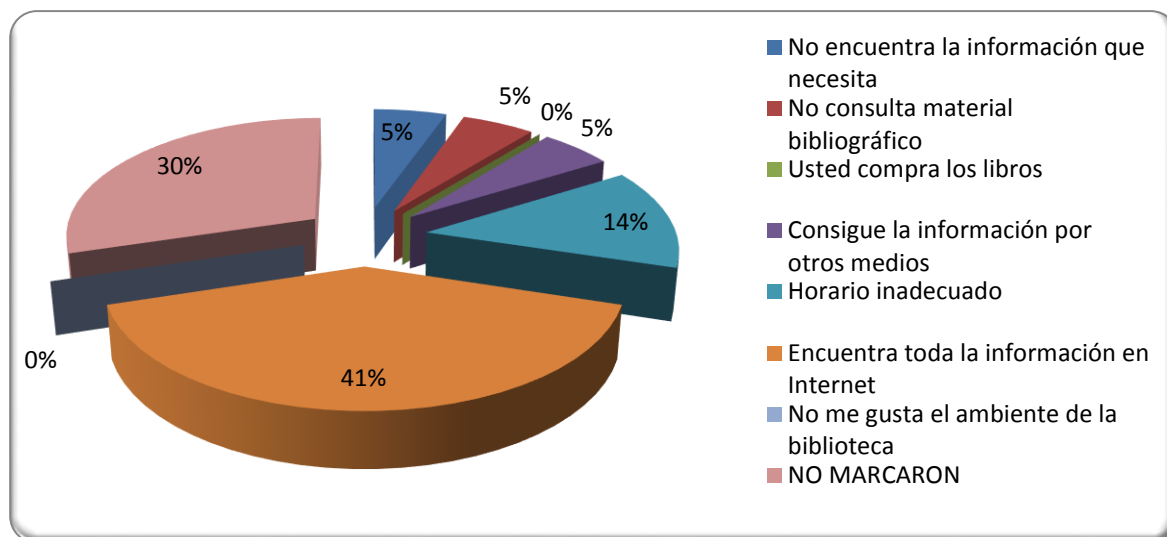
Fuente. Autores del proyecto

Tabla 5. Los motivos por los que “no utiliza” los servicios de biblioteca son

Opinión de respuesta	Cantidad
No encuentra la información que necesita	2
No consulta material bibliográfico	2
Usted compra los libros	0
Consigue la información por otros medios	2
Horario inadecuado	5
Encuentra toda la información en Internet	15
No me gusta el ambiente de la biblioteca	0
NO MARCARON	11
Total encuestas	37

Fuente. Autores del proyecto

Gráfica 5. Los motivos por los que “no utiliza” los servicios de biblioteca son



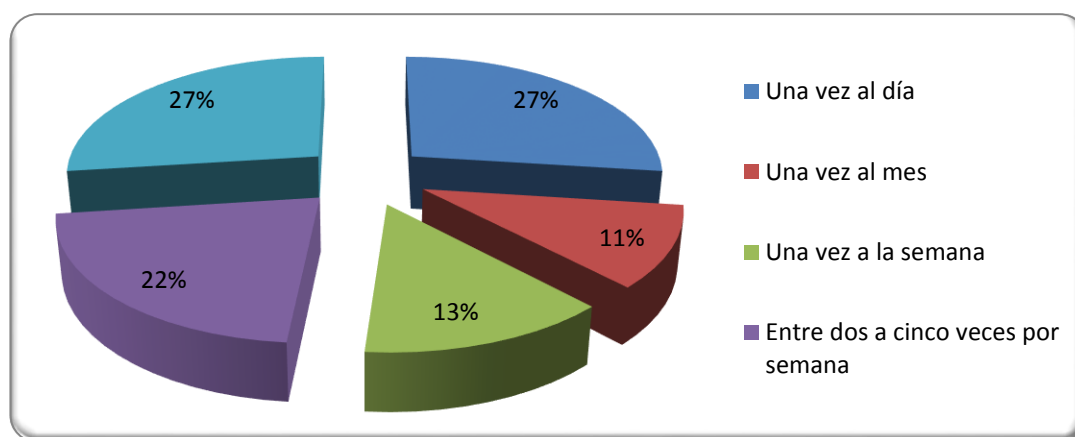
Fuente. Autores del proyecto

Tabla 6. ¿Con qué frecuencia se conecta usted a Internet?

Opinión de respuesta	Cantidad
Una vez al día	10
Una vez al mes	4
Una vez a la semana	5
Entre dos a cinco veces por semana	8
Entre dos o cuatro veces al día	10
Total encuestas	37

Fuente. Autores del proyecto

Gráfica 6. ¿Con qué frecuencia se conecta usted a Internet?



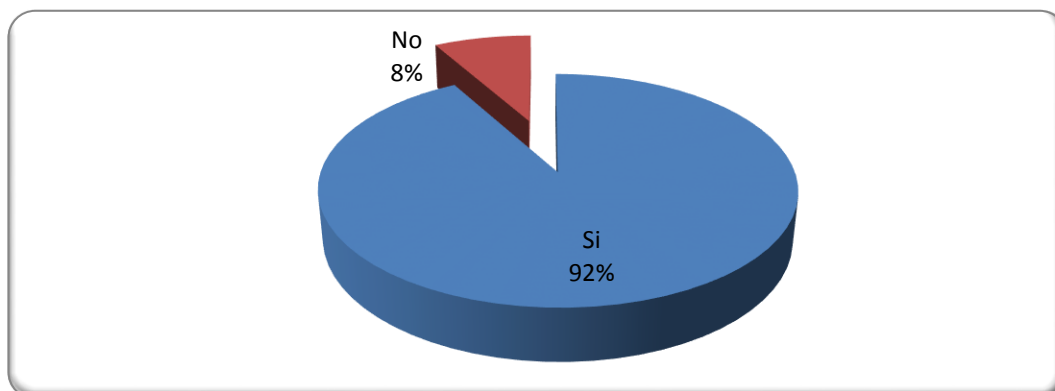
Fuente. Autores del proyecto

Tabla 7. ¿Le gustaría que dentro de los servicio de la Biblioteca pudiera acceder a leer cuentos infantiles a través de los equipos de cómputo?

Opinión de respuesta	Cantidad
Si	34
No	3
Total encuestas	37

Fuente. Autores del proyecto

Gráfica 7. ¿Le gustaría que dentro de los servicio de la Biblioteca pudiera acceder a leer cuentos infantiles a través de los equipos de cómputo?



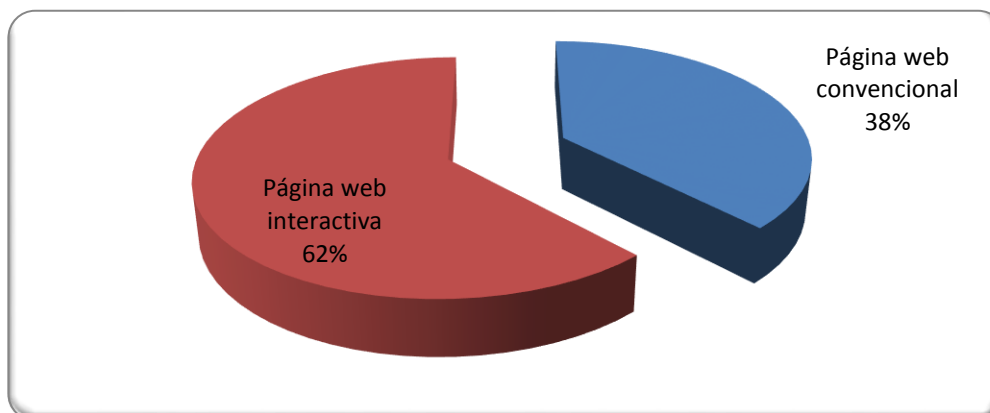
Fuente. Autores del proyecto

Tabla 8. La lectura de estos cuentos infantiles le gustaría se realizara a través de

Opinión de respuesta	Cantidad
Página web convencional	14
Página web interactiva	23
Total encuestas	37

Fuente. Autores del proyecto

Gráfica 8. La lectura de estos cuentos infantiles le gustaría se realizara a través de



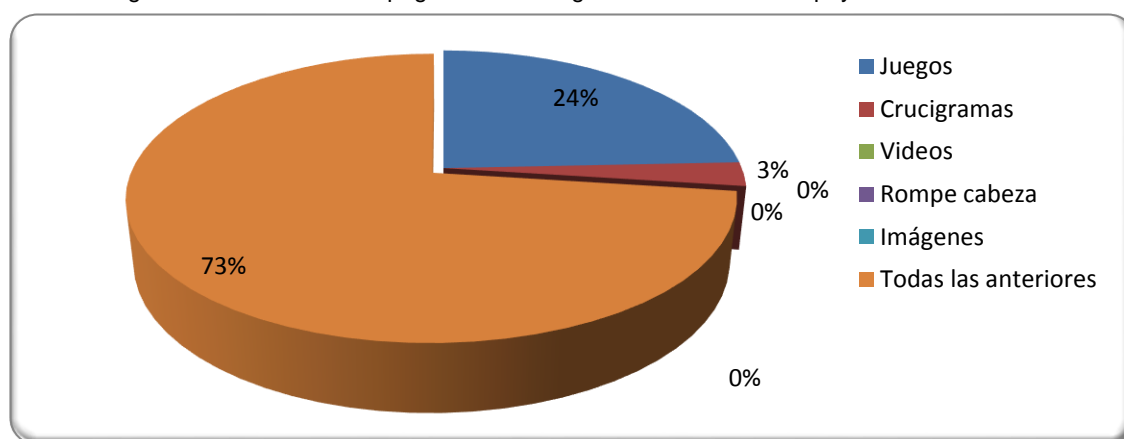
Fuente. Autores del proyecto

Tabla 9. Le gustaría encontrar en la página web los siguientes recursos de apoyo de lectura

Opinión de respuesta	Cantidad
Juegos	9
Crucigramas	1
Videos	0
Rompe cabeza	0
Imágenes	0
Todas las anteriores	27
Total encuestas	37

Fuente. Autores del proyecto

Gráfica 9. Le gustaría encontrar en la página web los siguientes recursos de apoyo de lectura



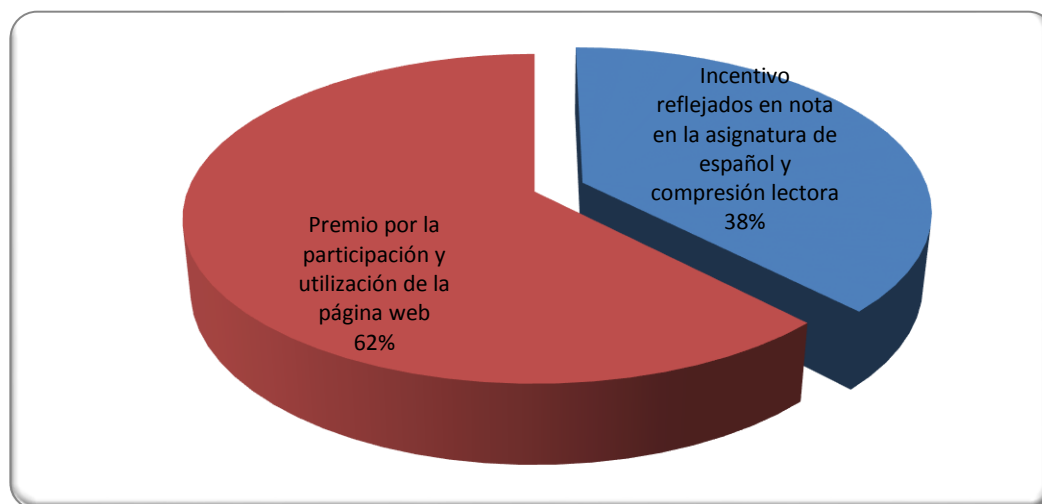
Fuente. Autores del proyecto

Tabla 10.Cuál de las siguientes estrategias le gustaría que se aplicara al momento de ingresar a la Biblioteca e interactuar con la página web

Opinión de respuesta	Cantidad
Incentivo reflejados en nota en la asignatura de español y comprensión lectora	14
Premio por la participación y utilización de la página web	23
Total encuestas	37

Fuente. Autores del proyecto

Gráfica 10. Cuál de las siguientes estrategias le gustaría que se aplicara al momento de ingresar a la Biblioteca e interactuar con la página web



Fuente. Autores del proyecto

5.5. DIAGNÓSTICO

Teniendo en cuenta que el municipio de San Pablo cuenta con una población estudiantil en el casco urbano de aproximadamente 5.000 estudiantes, se observa que a la Biblioteca Municipal Vicente Guaitero solo acuden diariamente un promedio de 25 niños y niñas, a realizar actividades y consultas académicas, y/o a solicitar ayuda a la bibliotecaria para realizar tareas.

Mediante la encuesta se pudo evidencia que los niños, niñas y adolescentes presentan apatía por la lectura y que solo la realizan para resolver actividades académicas, también se puede observar que la Biblioteca Municipal realiza pocas actividades que motiven a los usuarios a leer o a realizar actividades que ayuden a mejorar los hábitos de lecturas.

Por tal motivo la Biblioteca Municipal Vicente Guaitero se ve en la necesidad de implementar un proyecto que despierte el interés por la lectura desde temprana edad y que a su vez permita aumentar la cobertura estudiantil.

A continuación se describirá el comportamiento de los 37 niños, niñas y adolescentes encuestados.

Se observa que el 100% de los encuestados si utiliza la biblioteca, y que el 51% asiste frecuentemente entre dos a cinco veces por semana y el 6% una vez al semestre, de la población encuestada el 97% considera que el horario de atención es suficiente.

De igual manera se evidencia que el 57% de los niños y niñas encuestado acude a la Biblioteca Municipal para pedir colaboración a la bibliotecaria en la realización de tareas y actividades académicas y el 32% a realizar lecturas.

Después de realizada la encuesta se pudo observar que el 30% de los encuestados no respondieron la pregunta numero 5 (Motivos por los que “no utiliza” los servicios de la biblioteca) y el 41% manifiesta que encuentra toda la información en internet, lo que demuestra que cada día los niños y niñas se limitan hacer las actividades académicas dejando a un lado los procesos de lecturas e interés por la misma.

Mediante la encuesta también se pudo a firmar que un 27% de los encuestados ingresa entre dos a cuatro veces al día, otro 27% una vez al día, un 22% entre dos a cinco veces por semana, un 13% una vez a la semana y un 11% una vez al mes, esto refleja que los niños, niñas y adolescentes del siglo XXI, tienen más facilidad para navegar en internet y que es de vital importancia para ellos interactuar con la tecnología, cabe resaltar que 92% de los encuestados les gustaría que dentro los servicios de la biblioteca se ofreciera leer cuentos a través de los equipos de cómputo, un 62% de los niños y niñas encuestados manifiesta que les gustaría leer los cuentos por medio de páginas web interactivas, y que a su vez un 73% les gustaría que la página web de apoyo a la lectura se encontraran juegos, crucigramas, videos, rompecabezas e imágenes, esto indica que la mayoría de los encuestados les gustaría que la Biblioteca Municipal les presentara programas que involucren la tecnología en el desarrollo de actividades de lecturas y que motiven el interés de los niños y niñas por ocupar el tiempo libre de forma productiva y que ayuden a desarrollar la comprensión lectora y así mejorar las condiciones sociales del municipio.

Un 62% de los encuestados les gustaría que dentro de las estrategias de motivación para el uso de la biblioteca y utilización de la página web, se les brinden premios y el otro 28% incentivos reflejados en notas de la asignatura de Español y Expresión lectora.

Después de verificada la encuesta se puede determinar que es necesario la implementación de este proyecto ya que el producto ofrecido puede ayudar a solucionar la problemática presentada, teniendo en cuenta que los niños y niñas muestran gran interés por la tecnología, lo que facilitaría el uso de la página web y a su vez lograría incentivar la lectura de forma pedagógica, dinámica e interactiva ayudando así al aumento de la cobertura en el Biblioteca Municipal, esto se puede lograr empleando estrategias de motivación que ayuden a centrar el interés por realizar las actividades propuestas por la biblioteca.

Este proyecto muy aparte de motivar el interés por la lectura, también permite mejorar las condiciones sociales y utilización del tiempo libre de los niños, niñas y adolescentes, debido que si mantenemos los niños concentrados por aprender y a

realizar actividades fructuosas, evita tener niños desde temprana edad involucrados en actos e ilegales que destruyen sus sueños y el buen desarrollo de su niñez, también ayuda a disminuir la deserción escolar y a mejorar la calidad de vida.

6. PROPUESTA

6.1. TITULO

“Vive la magia de la lectura desde temprana edad”

6.2. DESCRIPCIÓN

La página web fue creada en la plataforma Wix.com, se desarrolla de manera fácil, estableciendo espacios didácticos que permiten a los jóvenes navegar y disfrutar de una gran cantidad de cuentos infantiles de diferentes épocas, para así motivar y promover el interés en la lectura desde temprana edad y mejorar la calidad educativa, Por lo tanto a continuación describimos la página web:

Cuadro 1. Descripción página web

DESCRIPCIÓN PÁGINA WEB				
Página 1: INICIO				
Situación 1				
Guion de contenido	Guion Narrativo	Guion Icónico	Guion de sonido	Guion Técnico
Bienvenida a la Página Web de la Biblioteca.	Se muestra mensajes sobre la importancia de la lectura.	Imagen 1: Banner Biblioteca Municipal San Pablo.	Video 1: Bienvenida a la Biblioteca.	Al hacer clic en la parte inferior izquierda de la página de INICIO comienza a reproducir el video Bienvenidos a la Biblioteca Vicente Guaitero y el archivo se reproducirá cada vez que lo dispongan.
	Mensaje1: ¡Motivando los niños y niñas a leer!	Imagen 2: Secuencia de imágenes relacionadas con los niños y la biblioteca.		
	Mensaje2: ¡La lectura es la puerta a un mundo de aventura y conocimientos, la llave es la disposición a practicar!			
Página 2: VIDEOS CUENTOS INFANTILES				
Situación 1: VIDEOS CUENTOS				
Guion de contenido	Guion Narrativo	Guion Icónico	Guion de sonido	Guion Técnico
Mensajes e Imágenes	mensaje motivando a los usuarios a ver los videos	Imagen 1: animales en el campo	Video 1: cuento Rumpelstiltskin	Al hacer clic en la parte inferior derecha de la página de videos de cuentos infantiles comienza a reproducir el video del cuento Rumpelstiltskin y lo podrán observar las veces que desee.
	Mensaje 1: ¡Disfruta los maravillosos videos de cuentos infantiles , que te transportaran aun mundo lleno de fantasía...	Imagen 2: la cenicienta y el príncipe		

Cuadro 1. Continuación...

DESCRIPCIÓN PÁGINA WEB			
Página 2: VIDEOS CUENTOS INFANTILES			
Situación 2: CUENTOS TRADICIONALES			
Guion de contenido		Guion Narrativo	Guion técnico
Relación de Videos de Cuentos Tradicionales.		Se Nombra cada video.	Al hacer clic en el menú cuentos tradicionales se despliega una nueva ventana donde se observan los videos de los cuentos.
		Mensaje1: caperucita roja	
		Mensaje 2: blanca nieve y los siete enanitos	
		Mensaje 3: la cenicienta	
		Mensaje 4: rapunzel	
		Mensaje 5: la bella durmiente	
Situación 3: CUENTOS CORTOS			
Guion de contenido		Guion Narrativo	Guion técnico
Relación de Videos de Cuentos cortos		Se Nombra cada video.	Al hacer clic en el menú cuentos cortos se despliega una nueva ventana donde se observan los videos de los cuentos.
		Mensaje 1: las aventuras de tom sawyer	
		Mensaje 2: los seis cisnes	
		Mensaje 3: el agua de la vida	
		Mensaje 4: el lobo y el zorro	
		Mensaje 5: la piel de osos	
Página 3: LIBRO DE CUENTOS			
Situación 1: LIBRO DE CUENTOS			
Guion de contenido		Guion Narrativo	Guion Icónico
Mensajes e Imágenes		Invitación a Leer.	Imagen 1: Secuencia de Imágenes de Cuentos infantiles.
		Mensaje1: ¡Navega y descubre el maravilloso mundo de fantasía que nos proporciona la lectura de los cuentos infantiles!.	
		Sueña, Disfruta e Imagina.	
Situación 2: CUENTOS TRADICIONALES			
Guion de contenido	Guion Narrativo	Guion Icónico	Guion técnico
Texto e Imágenes	Se narran los cuentos.	se describen las imágenes	Al dar clic en las imágenes, podrás ingresar al maravilloso mundo de los cuentos tradicionales... diviértete
	Mensaje1: caperucita roja	Imagen 1: caperucita y el lobo	
	Mensaje 2: blanca nieves y los siete enanitos	Imagen 1: blanca nieves, el príncipe y los siete enanitos	
	Mensaje 3: la cenicienta	Imagen 3: la cenicienta, el carruaje y la hada madrina	
	Mensaje 4: la bella durmiente	Imagen 4: la bella durmiente y el príncipe	
	Mensaje 5: cuentos de los hermanos grimm	Imagen 5: libros que representan los cuentos	

Cuadro 1. Continuación...

DESCRIPCIÓN PÁGINA WEB			
Página 3: LIBRO DE CUENTOS			
Situación 3: CUENTOS DE ANIMALES			
Guion de contenido	Guion Narrativo	Guion Icónico	Guion técnico
Texto e Imágenes	Se narran los cuentos.	se describen las imágenes	Da clic en las imágenes, para ingresar al maravillo mundo de los cuentos de Animales... disfrútalo!
	Mensaje1: el patito feo	Imagen 1: la pata y sus patos	
	Mensaje 2: los pingüinos	Imagen 1: los pingüinos	
	Mensaje 3: el sapo distraído	Imagen 3: el sapo	
	Mensaje 4: la vaca bailarina	Imagen 4: la vaca en la granja	
	Mensaje 5: el ratoncito Pérez	Imagen 5: un ratón	
	Mensaje 5: Sofía la vaca que ama la música	Imagen 5: la vaca y flores	
Situación 4: CUENTOS DE FANTASÍA			
Guion de contenido	Guion Narrativo	Guion Icónico	Guion técnico
Texto e Imágenes	Se narran los cuentos.	se describen las imágenes	Da clic en las imágenes y diviértete con el maravillo mundo de los cuentos de Fantasía...
	Mensaje1: la sirenita	Imagen 1: una sirena en el mar	
	Mensaje 2: un paseo por la tierra de las hadas	Imagen 1: las hadas	
	Mensaje 3: peterpan	Imagen 3: peterpan y un hada	
	Mensaje 4: kerpo y la princesa	Imagen 4: kerpo y la princesa	
	Mensaje 5: hadas de la voz	Imagen 5: hadas	
Situación 5: CUENTOS DE AVENTURAS			
Guion de contenido	Guion Narrativo	Guion Icónico	Guion técnico
Texto e Imágenes	Se narran los cuentos.	se describen las imágenes	Diviértete ingresando en el mundo de los cuentos de Aventura con solo dar clic en las en las imágenes!
	Mensaje1: el rey y sus cerezas	Imagen 1: el rey	
	Mensaje 2: Anabel y el monstruo del lago ness	Imagen 1: las hadas	
	Mensaje 3: peterpan	Imagen 3: caricatura de niña	
	Mensaje 4: bajar la luna del cielo	Imagen 4: la luna	
	Mensaje 5: simbad	Imagen 5: el pirata	
Situación 6: CUENTOS CORTOS			
Guion de contenido	Guion Narrativo		Guion Icónico
Lectura	Se narran los cuentos.		mensajes que motivan a leer
	Mensaje1: La Bobina Maravillosa.		Mensaje 1: leer desarrolla la imaginación
	Mensaje 2: El honrado Leñador.		
	Mensaje 3: El muñeco de nieve.		Mensaje 6: ¡Mas lectura menos televisión , para tomar el tren de la imaginación.
	Mensaje 4: El nuevo Amigo.		
	Mensaje 5: La gata encantada.		

Cuadro 1. Continuación...

DESCRIPCIÓN PÁGINA WEB			
Página 4: CUENTOS INTERACTIVOS			
Situación 1: CUENTOS INTERACTIVOS			
Guion de contenido	Guion Narrativo		Guion Icónico
Imagen	Mensaje 1: "la lectura es el viaje de los que no pueden tomar el tren" francis de croisset		imagen 1: leer es divertido
Situación 2: ILUSTRADOS			
Guion de contenido	Guion Narrativo		Guion Icónico
Lectura e Ilustración de cuentos.	mensajes que motivan la lectura		Imagen 1: Secuencia de Imágenes de la Granja de Katy.
	Mensaje1:Diviértete leyendo cuentos ilustrados, y has volar tu imaginación...		Imagen 2: Secuencia de Imágenes Las Maravillas del Campo
			Imagen 3: murmullos bajo mi cama
			Imagen 4: la mejor familia del mundo
Situación 3: SITIOS WEB			
Guion de contenido	Guion Narrativo	Guion Icónico	Guion técnico
Texto e Imágenes	leer es más divertido	se describen las imágenes	Da clic en las imágenes y te llevaran a sitios web, donde podrás leer de forma divertida e interactuar con juegos pedagógicos
		Imagen 1: cuentos infantiles (clic clic)	
		Imagen2: cuentos para dormir (cuentos infantiles cortos)	
		Imagen 3: miky y mini (disney junior leer)	
		Imagen 4: bella durmiente, caperucita roja, campanita y patito feo (cincopatas.com- juegos educativos)	
		Imagen 5: niño y niña leyendo (juegos aprendo a leer)	
		Imagen 5: caja de sonidos (cuentos en PowerPoint)	

Cuadro 1. Continuación...

DESCRIPCIÓN PÁGINA WEB			
Página 5: ACTIVIDADES			
Situación 1			
Guion de contenido	Guion Narrativo	Guion Icónico	
Información sobre las actividades a desarrollar.	Invitación a Leer.	Imagen 1: Galería de Imágenes donde observan niños y niñas leyendo en compañía de sus padres.	
	Mensaje1: Desarrollo de Actividades.		
	Después de haber navegado por el mundo de los cuentos infantiles, podrás realizar actividades que permitirán desarrollar talentos y destrezas desde temprana	Imagen 2: Diviértete Pintando.	
Situación 2: INTERACTIVA			
Guion de contenido	Guion Narrativo	Guion Icónico	Guion Técnico
Desarrollo de actividades.	Mensaje1: ¡Leyendo y comprendiendo...!	se describen las imágenes	Al hacer clic a la imagen indicada se despliega una pestaña Donde cada niño podrá desarrollar las diferentes actividad
	Mensaje2: Una vez navegado en la ventana de videos de cuentos tradicionales, da Clic en la imagen e identifica en la siguiente sopa de letra los valores que nos enseña el cuento de Blanca Nieve y los Siete enanitos y/o la Cenicienta. Anímate tú puedes!	Imagen 1: Caricatura abcde	
	Mensaje 3: Da Clic en la imagen y descubre el personaje a través de pistas éxitos!	Imagen 2: caricatura de detective	
	Mensaje 4: Da Clic en la imagen y te llevara a una colección de actividades donde podrás aprender por medio de juegos. Diviértete	Imagen 3: niños jugando con el abecedario	
	Mensaje 5: Da Clic en la imagen y desarrolla el videoquiz... Diviértete	Imagen4: signos de preguntas	

Cuadro 1. Continuación...

DESCRIPCIÓN PÁGINA WEB			
Página 5: ACTIVIDADES			
Situación 3: COLABORATIVAS			
Guion de contenido	Guion Narrativo	Guion Icónico	
Desarrollo de actividades.	Mensaje 1: ¡Haz volar tu imaginación y crea tu mundo de fantasía...!	Imagen 1: Niños leyendo	
	Mensaje 2: Da clic a la fotografía y construye un cuento corto con las imágenes que están el muro, diviértete..		
	Mensaje 3: Da clic a la fotografía y construye un cuento alusivo al Municipio de San Pablo...	Imagen 2: panorama del Municipio de San Pablo	
Página 6: MI SITIO			
Situación 1			
Guion de contenido	Guion Narrativo	Guion Icónico	
Información de creadoras de la página web	BIENVENIDOS A MI SITIO Mensaje 1: Donde despertarás el interés por la lectura desde temprana edad, mediante lecturas interactivas, didácticas y actividades Pedagógicas que te permitirán divertirse en el maravillo mundo de los Cuentos Infantiles. Este sitio Web fue creado para optar el título de Especialista en Informática y Multimedia en la Educación por las autoras: YEINIS SAENZ ROJAS KERY JHOHANA BARRIOS ALVAREZ	Imagen 1: Fotografía de Yeinis Saenz Rojas Imagen 2: Fotografía de Kery Jhonana Barrios Alvarez	
Situación 2: CONCEPTOS BÁSICOS			
Guion de contenido	Guion Narrativo	Guion Icónico	Guion técnico
Texto e Imágenes	Descubro los conceptos	se describen las imágenes	Da clic en las imágenes y te llevaran a blog, donde podrás leer y ampliar los conceptos de la lectura y cuentos infantiles
		Imagen 1: Lectura	
		Imagen2: cuentos infantiles	

Cuadro 1. Continuación...

DESCRIPCIÓN PÁGINA WEB		
Página 6: MI SITIO		
Situación 3: QUIEN SOY		
Guion de contenido	Guion Narrativo	
Texto	BIBLIOTECA PUBLICA MUNICIPAL VICENTE GUAITERO	
	Mensaje 1: "MISIÓN"	
	La Biblioteca Pública Municipal VICENTE GUITERO, es un centro de encuentro de la comunidad en general que ofrece servicios orientación e información, consulta en sala, préstamo de libros interno y externo, promoción de lectura, acceso a las innovaciones tecnológicas, a toda la comunidad en general sin distinción de raza, sexo, religión extracto social, promocionando hábitos que ayuden a mejorar la convivencia y la integración familiar por medio de la promoción de lectura, en niños, jóvenes, y adultos aportando conocimientos intelectuales para mejorar la cultura del municipio, y formar personas con capacidad de competencia en la sociedad. Ley general de cultura ley 397 de 1997 articulo 24.	
	Mensaje 2: "VISIÓN"	
	La Biblioteca Pública Municipal VICENTE GUAITERO será un espacio de convivencia y regocijo en la comunidad San Páblense, donde podrán asistir cualquier persona de la comunidad a satisfacer las distintas necesidades de información y orientación, y fomentar hábitos de lectura en compañía de sus hijos y amigos, para que sientas agradados, sintiendo que la biblioteca es el palacio del conocimiento y que solo con la lectura se pude llegar a ser una mejor persona. Para el 2018 la Biblioteca Pública del municipio de San Pablo, tendrá un lugar propio y adecuado, donde se pueda realizar las distintas actividades cómodamente y que el usuario tenga sentido de pertenencia por la Biblioteca, destacando el valor fundamental que esta representa en la sociedad y lograr que un 75% de la sociedad se conviertan en lectores activos alrededor de la Biblioteca y que estos se conviertan en emisores para que el resto de la población, tengan la oportunidad de obtener estos conocimientos que va a revolucionar al mundo entero y a mejorar la cultura y la convivencia de las comunidades.	
Situación 4: SERVICIOS DE LA BIBLIOTECA		
Guion de contenido	Guion Narrativo	Guion Icónico
Texto e Imágenes	SERVICIO DE LA BIBLIOTECA	Imagen 1: Fotografía de la Biblioteca Municipal.
	Mensaje 1: Consulta de material bibliográfico en sala	Imagen 2: Niños leyendo en la biblioteca
		Imagen 3: Niños leyendo en la biblioteca
	Mensaje 2: Servicios de préstamos de libros	Imagen 4: Niños con libros en la Biblioteca
	Mensaje 3: Servicio de computadores e internet	Imagen 5: Niños usando los computadores de la Biblioteca
		Imagen 6: Niños usando los computadores de la Biblioteca
	Mensaje 4: Juegos didácticos	Imagen 7: Niños jugando ajedrez en la Biblioteca
		Imagen 8: Jóvenes jugando ajedrez en la Biblioteca
	Mensaje 5: Lectura en voz alta y cine	Imagen 9: Niños en actividades de lectura con la funcionaria de la biblioteca
		Imagen 10: Niños realizando actividades de lectura en la biblioteca
	Mensaje 6: Actividades de extensión bibliotecaria	Imagen 11: Niños realizando actividades por fuera de la biblioteca
		Imagen 12: Niños realizando actividades por fuera de la biblioteca

Cuadro 1. Continuación...

DESCRIPCIÓN PÁGINA WEB			
Página 6: MI SITIO			
Situación 5: Mi ubicación			
Guion de contenido	Guion Narrativo	Guion Icónico	Guion Técnico
Información de contactos.	Se relaciona la dirección de correo, la dirección y celular.	Imagen 1: Se anexa la ubicación geográfica de la Biblioteca.	Al hacer clic a la imagen de Ubicación Geográfica la puedes variar su tamaño.
Situación 6: EVALUACIÓN DEL SITIO WEB			
Guion de contenido	Guion Narrativo	Guion Técnico	
En cuenta para los usuarios de la Pagina Web.	Se ilustran 10 preguntas y opciones de respuesta.	Al responder las preguntas el usuario podrá dar clic a la opción "Vote" para participar en la encuesta.	

Fuente. Autores del proyecto

6.3. JUSTIFICACIÓN

Los niños, niñas y adolescentes del Municipio de San Pablo Bolívar que ingresan a la Biblioteca Municipal Vicente Guatero, no cuentan con entornos tecnológicos que les permitan desarrollar sus actividades y mejorar las dificultades en la lectura que algunos presentan, por lo tanto se busca superar esta dificultad a través del diseño e implementación de herramientas informáticas como lo es la Pagina Web descrita anteriormente, que contiene recursos motivadores que cultiva el hábito a la lectura.

Esta Página Web contiene una serie de elementos que les permite a los usuarios acceder a diferentes recursos que posibilitan el ejercicio de actividades propias para el desarrollo de una de las habilidades comunicativas como lo es la lectura. Algunos de estos son: cuentos, videos, hipervínculos, sitios web y actividades para resolver de forma interactiva.

Dentro de la página Web se estructura los diferentes tipos de cuentos, Cuentos tradicionales, cuentos cortos, cuentos de fantasías y cuentos de animales, donde el usuario podrá escuchar, ver y leer los contenidos allí dispuestos.

6.4. OBJETIVO

Promover la lectura por medio de las herramientas tecnológicas que conlleve a aumentar la cobertura estudiantil en la biblioteca Municipal.

6.5. ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES

Una estrategia es un plan que especifica una serie de pasos o de conceptos nucleares que tienen como fin la consecución de un determinado objetivo. El concepto deriva de la disciplina militar, en particular la aplicada en momentos de contiendas; así, en este contexto, la estrategia dará cuenta de una serie de procedimientos que tendrán como finalidad derrotar a un enemigo. Por extensión, el término puede emplearse en distintos ámbitos como sinónimo de un proceso basado en una serie de premisas que buscan obtener un resultado específico, por lo general beneficioso. La estrategia, en cualquier sentido, es una puesta en práctica de la inteligencia y el raciocinio⁷.

Las estrategias son las siguientes:

- Capacitar a la funcionaria encargada de la biblioteca en el manejo de la página web, para que constantemente realice las actualizaciones para así incentivar las visitas.
- Realizar concursos de lecturas para fomentar la competencia comunicativa y las visitas a la página web.
- Realizar convenios inter institucionales entre la Biblioteca Municipal y las Instituciones Educativas para fomentar el hábito por la lectura en los niños y niñas de Preescolar y básica Primaria a través de la visita a la página web.



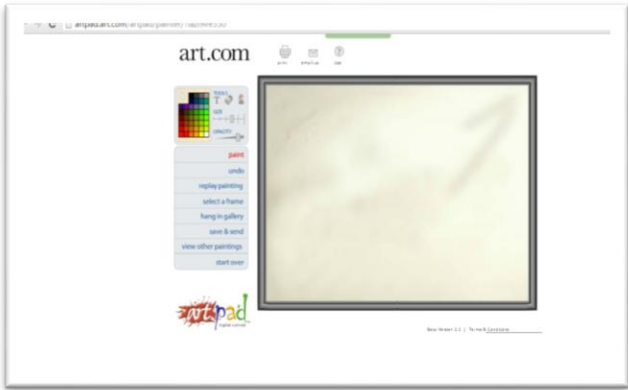
Adicionalmente, la página Web ofrece a los usuarios diferentes estrategias que permite fortalecer la comprensión lectora tales como:

- Videos de cuentos tradicionales y videos de Cuentos Corto donde se motivara el interés en cuentos infantiles.
- Lectura y visualización de cuentos en los “Libros de Cuentos”.
- Subpágina de “Conceptos Básicos” donde el lector conocerá el vocabulario o los conceptos indispensables para comprender los cuentos que contiene la página.



Después de leer y utilizar cada una de las estrategias antes mencionadas el Usuario podrá realizar las siguientes actividades:

⁷ Definición miles de términos explicados <http://definicion.mx/estrategia/>


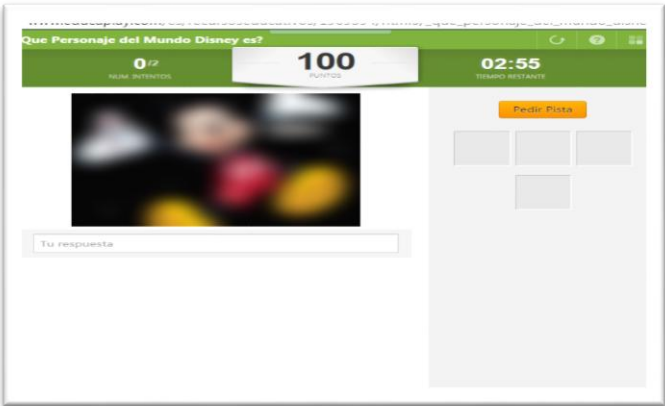
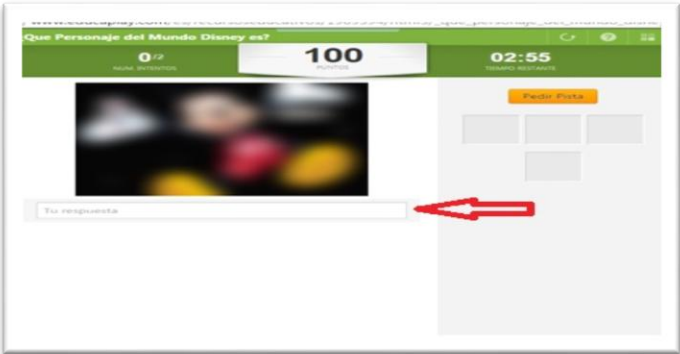
Cuadro 2. Descripción actividad 1

ACTIVIDAD N° 1.	
Titulo:	Diviértete pintando
Objetivo:	Pontenciar su fantasía y la tendencia creadora de los niños que realicen esta actividad.
Instrucciones:	<p>Con el desarrollo de esta actividad se busca aumentar su sensibilidad aprenden a consentarse y mejoran numerosos aspectos de su desarrollo a travez de la pintura.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ve al menu de actividades . 2. Da clic en la link "Pintando" y crea la de arte.  <p>“Diviértete mejor obra”</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. En la ventana de Artpad da clic en el link  4. Te saldra una pantalla, donde en la parte de la derecha veremos la hoja de papel donde podremos pintar, y a la izquierda la barra de herramientas.  <ol style="list-style-type: none"> 5. Herramientas de pintura <p>Debajo de “size” (tamaño), se encuentra la herramienta de opacidad , para hacer más transparente o más opaco la pintura.</p> <p>Herramientas secundarias;</p> <p>“Undo”:para retroceder, borrar el ultimo trazo.</p> <p>“Replay painting”:para ver la repetición de todos los trazos echos en forma de vídeo, paso a paso.</p> <p>“Select a frame”: para seleccionar el marco que más te guste.</p> <p>“Hang in gallery”: sirve para poder ver nuestro cuadro como en una exposición.</p> <p>“Save and send”:aquí podremos enviar-le el cuadro a un amigo o guardar-lo completando los espacios huecos con nuestros datos personales.</p> <p>“View other paintings”:para ver dibujos de otra persona.</p> <p>“Start over”: empezar de nuevo.</p>



Cuadro 3. Descripción Actividad 2

ACTIVIDAD N° 2	
Título:	Identificar los valores
Objetivo:	Identifico los valores mediante la sopa de letra
Instrucciones:	<p>Con el desarrollo de esta actividad se busca despertar habilidades de comprensión e identificación de los valores que rescatan en los diferentes cuentos.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ir al menu de videos de cuentos infantiles. 2. Dar clic en cuentos tracionales y ver los cuentos de la cenicienta y/o blancanieve y los siete enanitos, tiene 5 minutos. 3. Ve al menu de actividades → Actividades interactivas. 4. Da clic en la Imagen y  desarrolla la sopa de letra. 5. En la ventana de la Sopa de Letra tienen 3 minutos para identificar los valores. 6. Da clic en comenzar y desarrolla la actividad. 

Cuadro 4. Descripción actividad 3

ACTIVIDAD N° 3	
Titulo:	¿Que Personaje del Mundo Disney es?
Objetivo:	Ayudar al desarrollo progresivo de las capacidades del intelecto.
Intrucciones:	<p>con el desarrollo de esta actividad se busca Descubrir una imagen a partir de pistas dadas, logrando así fomentar la imaginación y despertar la fantasía.</p> <ol style="list-style-type: none">1. Ve al menu de actividades →Actividades Interactivas.2. Da clic en la Imagen  y Adivina el Personaje.3. En la ventana de educaplay denominada ¿Qué personaje del mundo Disney es? Se indica 2 intentos y un tiempo establecido de 3 minutos para desarrollar la actividad. <div data-bbox="613 930 1274 1333"></div> <ol style="list-style-type: none">4. Da clic en el boton Peder Pista para aclarar dudas.5. En la caja de texto da la respuesta que creas conveniente. <div data-bbox="621 1446 1297 1797"></div>

Cuadro 5. Descripción actividad 4

ACTIVIDAD N° 4	
Título:	COLECCIÓN ACTIVIDADES CUENTOS INFANTILES
Objetivo:	Desarrollo diversas actividades
Instrucciones:	<p>En la colección de actividades de cuentos infantiles encontraras cuatro actividades que puedes desarrollar para evaluar tus conocimientos de lo aprendido en la pagina web, en ella encontraras: actividad de Completar, Relacionar y Crucigramas.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ir al menu de Actividades → Actividades interactivas. 2. Dar clic en la imagen  y te llevara a una nueva ventana. 3. En la ventana de educapley podrás desarrollar las diferentes actividades.  <ol style="list-style-type: none"> 4. Da clic en las actividades y da clic en comenzar.
ACTIVIDAD N° 4.1.	
Título:	Identifico Los Cuentos De Acuerdo A Su Clasificación
Objetivo:	Identifico los cuentos según los libros de cuentos
Instrucciones:	<p>Mediante la Actividad identifico los cuentos de acuerdo su clasificación en los libros de cuentos en pagina web de la Biblioteca Municipal San Pablo.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Después de observar y leer los libro de cuento desarrollo la actividad. 2. En la ventana de educapley da Clic en IDENTIFICA LOS CUENTOS 3. Dar clic en comenzar, tienes 2 intentos y 3 minutos para realizarla.



ACTIVIDAD N° 4.2.

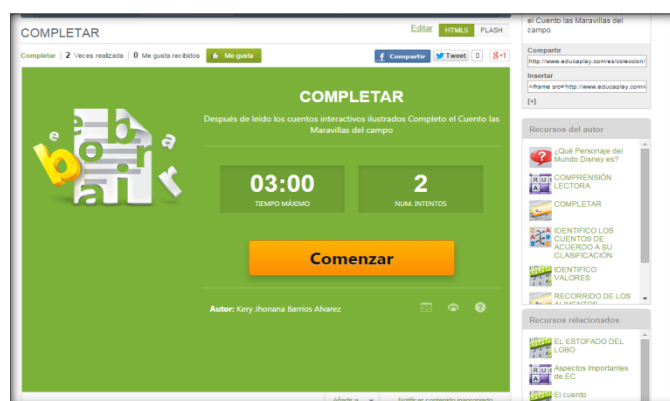
Título: Completar

Objetivo: Desarrollar la habilidad para completar oraciones y comprensión de Lectura a través de ejercicios prácticos.

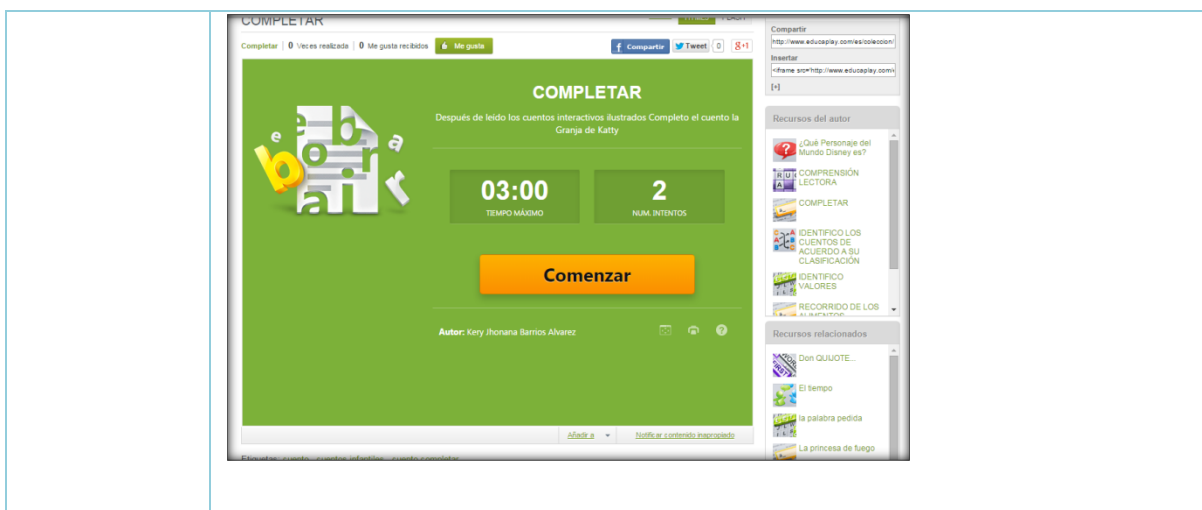
Mediante la Actividad identifico los cuentos de acuerdo su clasificación en los libros de cuentos en pagina web de la Biblioteca Municipal San Pablo.

- Instrucciones:**
1. Después de leer los cuentos ubicados en el menu de Cuentos Interactivos → Ilustrados
 2. En la ventana de educapley da Clic en las actividades de COMPLETAR
 3. Dar clic en comenzar, tienes 2 intentos y 3 minutos para realizarla.

COMPLETAR CUENTO LAS MARAVILLAS DEL CAMPO



LA GRANJA DE KATTY



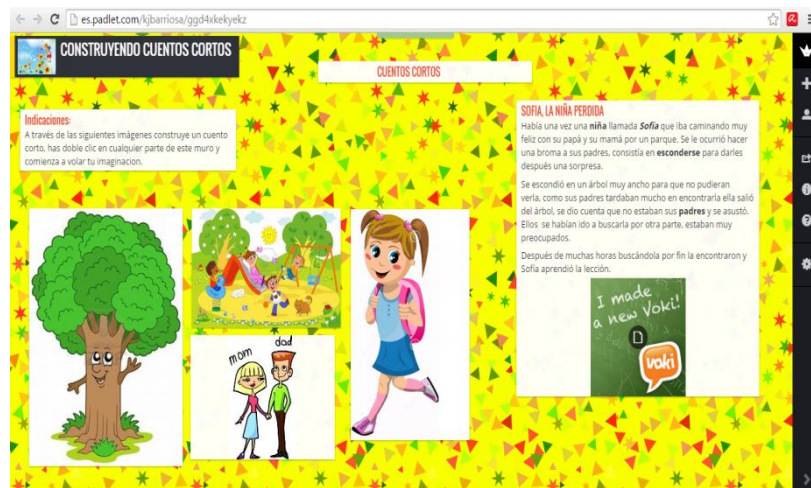
ACTIVIDAD N° 4.3

Título:	Comprensión Lectora
Objetivo:	Fortalecer el aprendizaje en la comprensión lectora a través de cuentos cortos.
Instrucciones:	<p>Realizó el Crucigrama después de leído los cuentos corto ubicados en la pagina de libros de cuentos en la pagina web de la Biblioteca Municipal San Pablo.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Después de leer los cuentos ubicados en el menu de Libros de Cuentos → Cuentos Cortos 2. En la ventana de educapley da Clic en las actividades de COMPRENSIÓN 3. Dar clic en comenzar, y desarrolla el crucigrama, tienes 2 intentos y 3 minutos para realizarla.

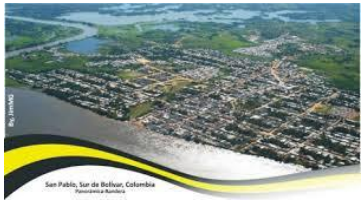
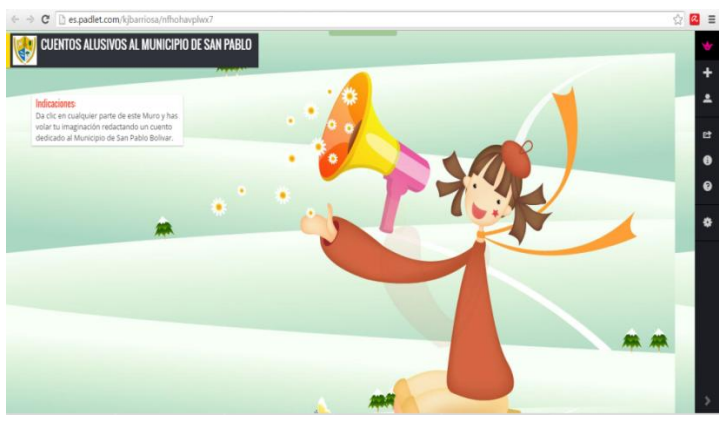


Cuadro 6. Descripción actividad 5

ACTIVIDAD N° 5	
Título:	Construyendo Cuentos Cortos.
Objetivo:	Crear cuentos cortos a partir de imágenes ubicadas en el muro.
Instrucciones:	<p>con el desarrollo de esta actividad se busca despertar habilidades de creatividad en el desarrollo de textos apartir de imágenes dadas, logrando así ampliar competencias argumentativas, comunicativas y descriptivas que disminuyan la falta de interés por la creación de estos textos y fortaleciendo del habito lector abriendo su imaginación.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ve al menu de actividades →Actividades Colaborativas. 2. Da clic en la Imagen y Descubra . 3. En la ventana de Construyendo Cuentos Cortos, has doble clic en cualquier parte de este muro y comienza a volar tu imaginación construyendo un cuento a partir de las imágenes allí dispuestas.



Cuadro 7. Descripción actividad 6

ACTIVIDAD N° 6	
Título:	Cuentos alusivos al Municipio de San Pablo Bolivar.
Objetivo:	Crear cuentos alusivos al Municipio de San Pablo Bolivar.
Intrucciones:	<p>con el desarrollo de esta actividad se busca despertar habilidades de creatividad en el desarrollo de textos, logrando así desarrollar competencias argumentativas, comunicativas y descriptivas que disminuyan la falta de interés por la creación de estos textos y fortaleciendo del habito lector ampliando la identidad cultural.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ve al menu de actividades →Actividades Colaborativas. 2. Da clic en la Imagen y alusivos al Municipio Bolivar. 3. En la ventana de cuentos alusivos al Municipio de San Pablo Bolivar, has doble clic en cualquier parte de este muro y comienza a volar tu imaginación. <div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;">  <div style="margin-left: 20px;"> <p>Construya cuentos de San Pablo</p> </div> </div> <div style="text-align: center; margin-top: 20px;">  </div> <p>La funcionaria encargada de la biblioteca abre espacios de conversatorio entre los participantes para afianzar los aprendizajes y realizar actividades evaluativas que permitan ir conociendo los avances.</p>

6.6. CRONOGRAMA

Cronograma general del proyecto

ACTIVIDADES	RESPONSABLES	NOV				DIC				ENERO				FEB				MARZO				ABRIL				MAYO				JUNIO				JULIO			
		S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4				
Diseño de Instrumento o tecnica de Investigación	Colocar los nombres de los integrantes				X																																
Aplicación de Instrumento o publico objetivo	Colocar los nombres de los integrantes					X	X																														
Analisis y Diagnostico	Colocar los nombres de los integrantes						X	X																													
Selección y Definición de producto	Colocar los nombres de los integrantes								X																												
Diseño del producto	Colocar los nombres de los integrantes									X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X																	
Implementación del producto	Colocar los nombres de los integrantes																				X	X															
Evaluación del Producto	Colocar los nombres de los integrantes																					X	X	X	X	X	X	X									
Ajustes Finales del	Colocar los nombres de los integrantes																											X	X	X	X	X	X				
Presentación Final del Producto	Colocar los nombres de los integrantes																																	X			

Cronograma del producto

ACTIVIDADES	RESPONSABLES	ENERO				FEB				MARZO			
		S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4
Selección de Herramienta Tecnológico	Kery Jhohana Barrios Alvarez	X	X										
Creación del Prototipo o esquema del contenido	Yeinis Saenz Rojas		X	X	X	X							
Diseño de Estrategias Pedagógicas	Kery Jhohana Barrios Alvarez				X	X	X	X					
Selección y Evaluación de Recursos Digitales	Yeinis Saenz Rojas				X	X	X	X	X	X			
Integración de Recursos Digitales y Estrategias Pedagógicas	Yeinis Saenz Rojas Kery Jhohana Barrios Alvarez							X	X	X	X	X	X

6.7. CONTENIDOS

La página web fue creada para incentivar la lectura desde temprana edad de los niños, niñas y adolescentes. De igual manera se vincularon recursos y colores que llaman la atención de los niños y niñas.

Imagen 3. Página de Inicio



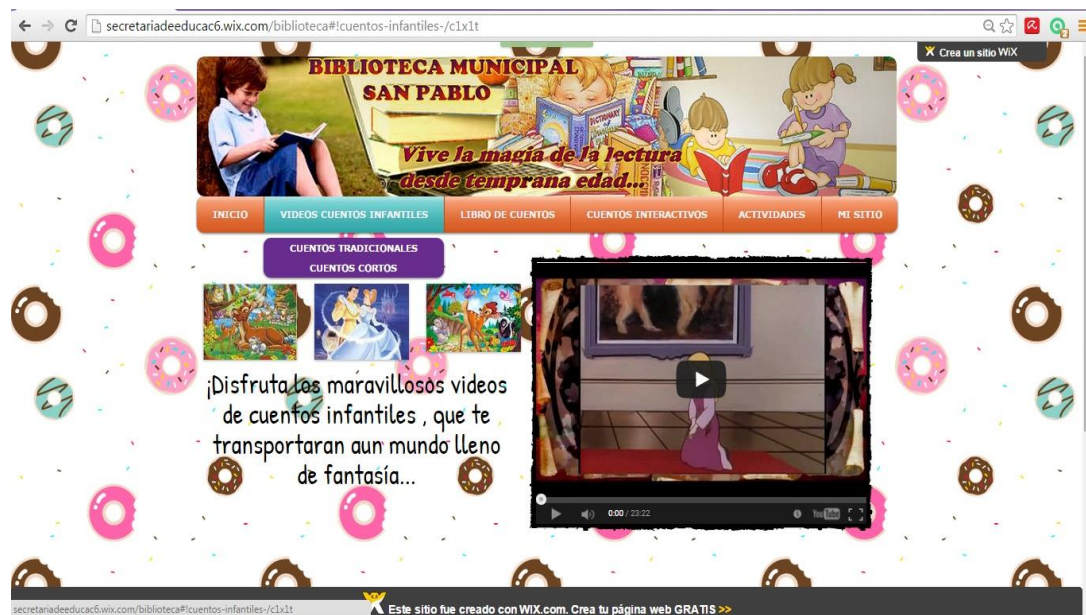
Fuente: <http://secretariadeeducac6.wix.com/biblioteca>

Imagen 4. Video de Bienvenida



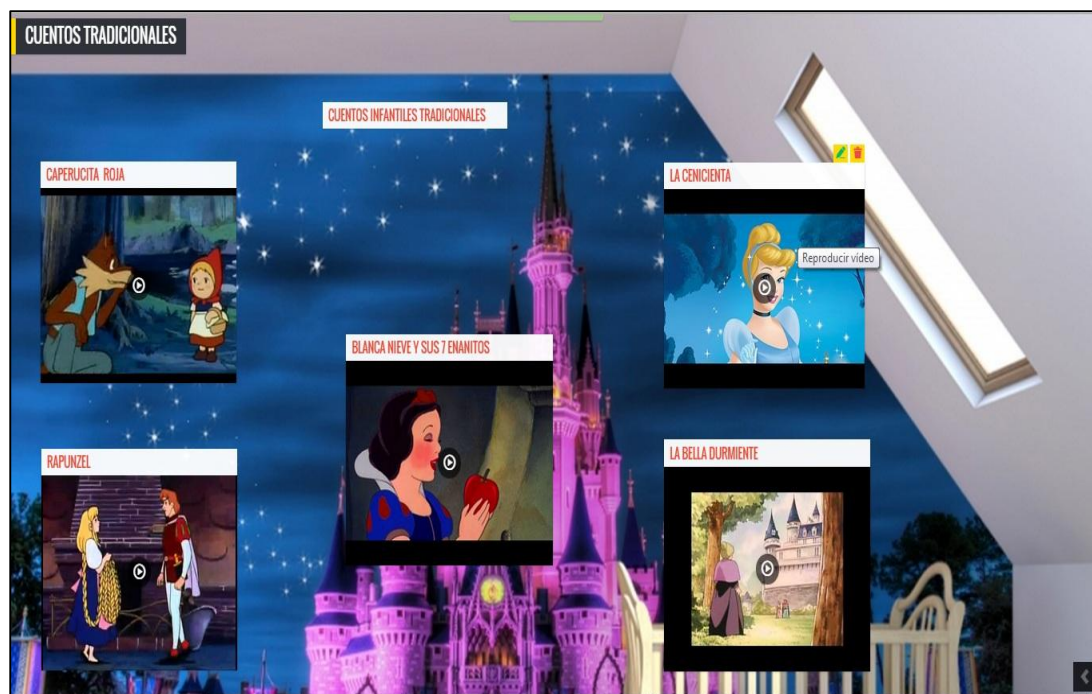
Fuente: <http://secretariadeeducac6.wix.com/biblioteca>

Imagen 5. Página Videos de Cuentos Tradicionales



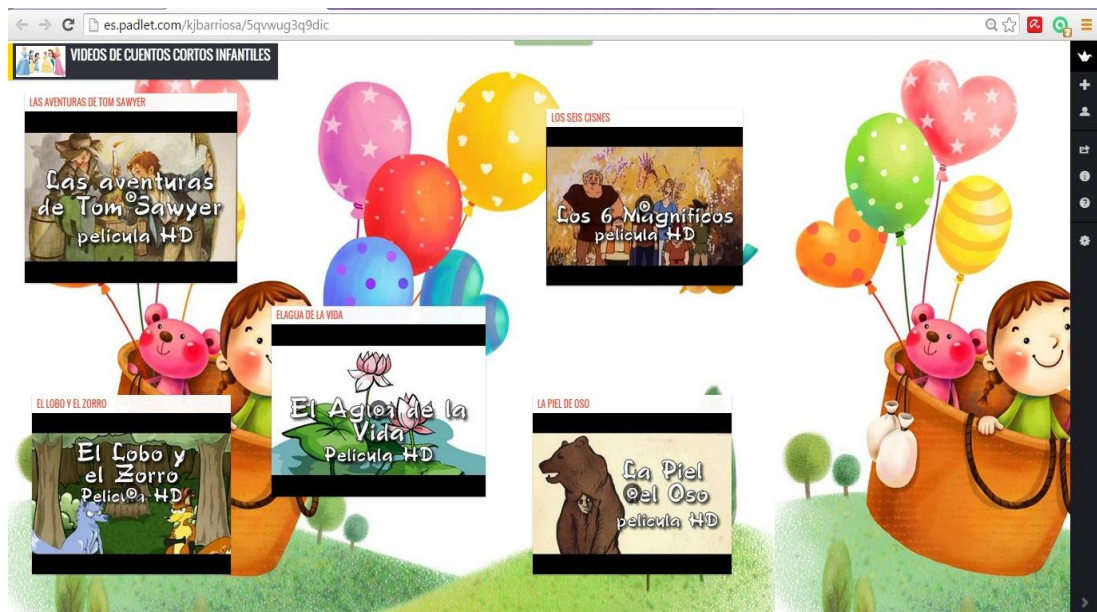
Fuente: <http://secretariadeeducac6.wix.com/biblioteca>

Imagen 6. Página Videos de Cuentos Tradicionales



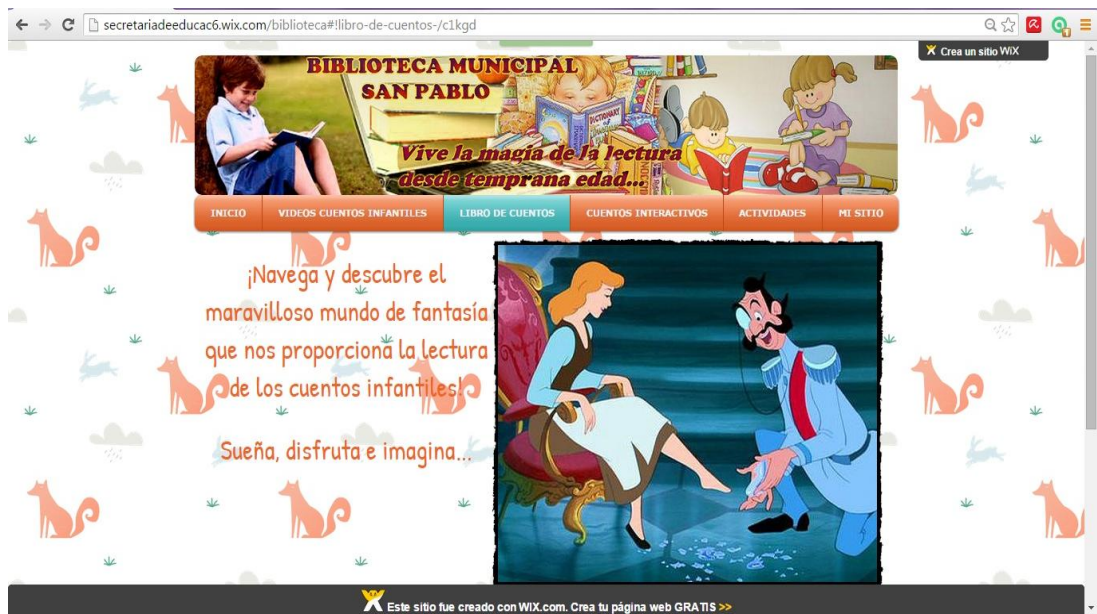
Fuente: <http://secretariadeeducac6.wix.com/biblioteca>

Imagen 7. Página Videos de Cuentos Cortos



Fuente: <http://secretariadeeducac6.wix.com/biblioteca>

Imagen 5. Página Libro de Cuentos



Fuente: <http://secretariadeeducac6.wix.com/biblioteca>

Imagen 6. Cuentos Tradicionales



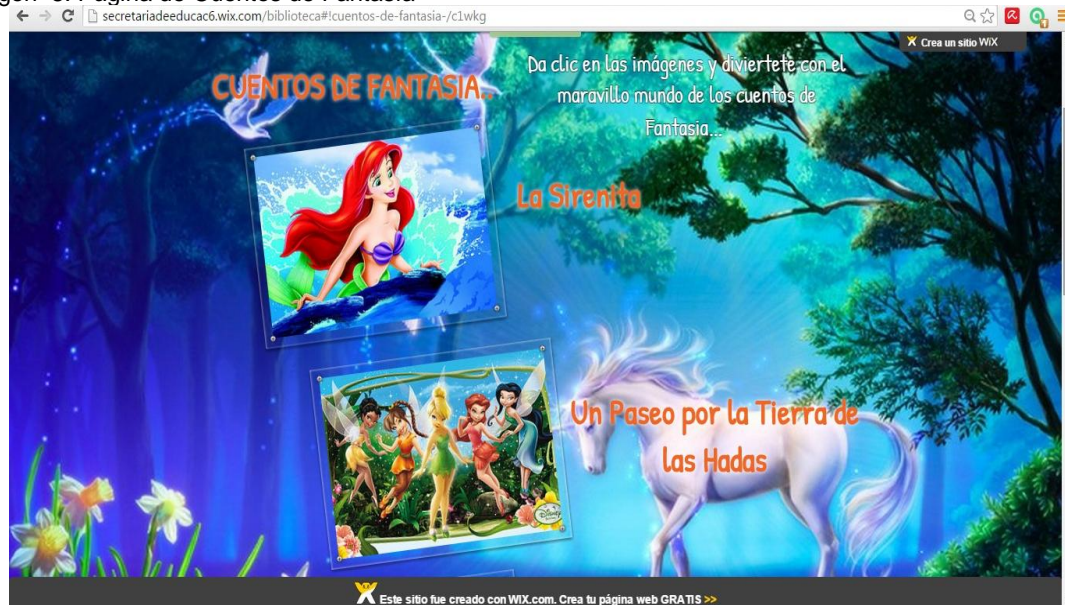
Fuente: <http://secretariadeeducac6.wix.com/biblioteca>

Imagen 7. Página de Cuentos de Animales



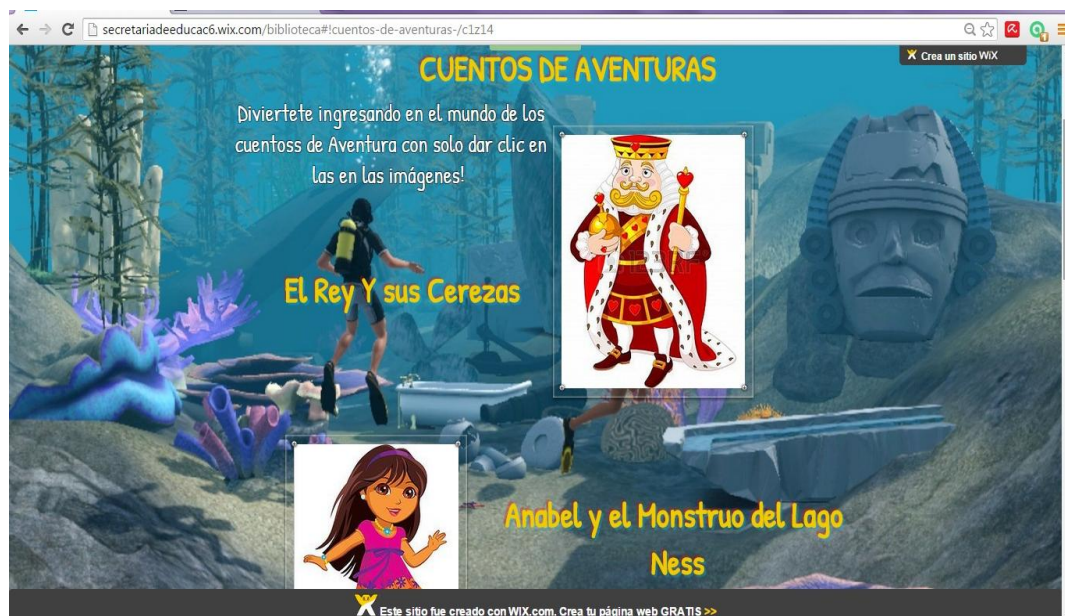
Fuente: <http://secretariadeeducac6.wix.com/biblioteca>

Imagen 8. Página de Cuentos de Fantasía



Fuente: <http://secretariadeeducac6.wix.com/biblioteca>

Imagen 9. Página de Cuentos de aventuras



Fuente: <http://secretariadeeducac6.wix.com/biblioteca>

Imagen 10. Página de Cuentos Cortos



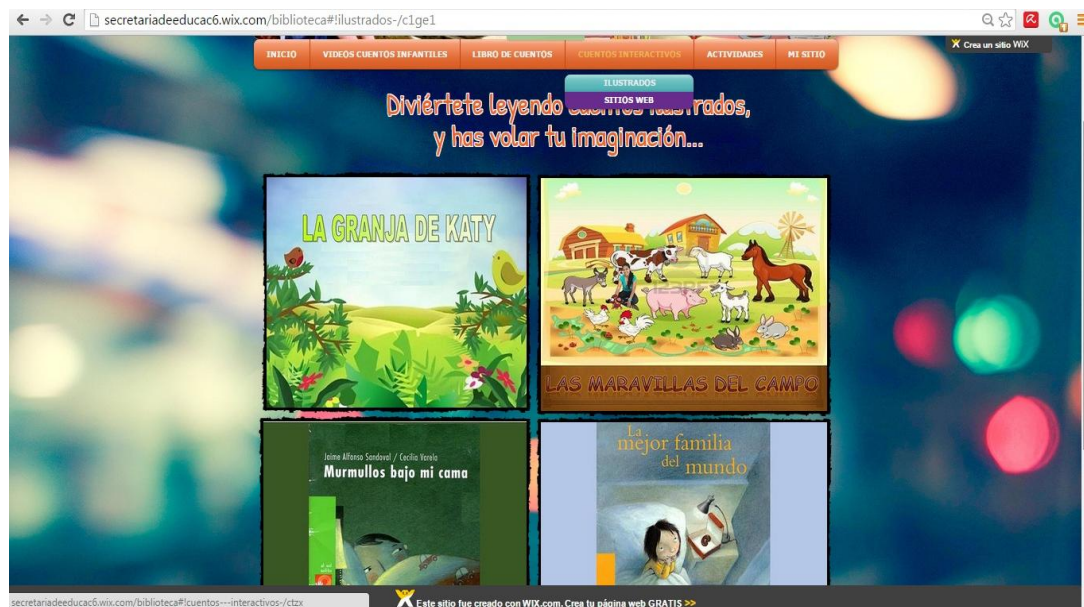
Fuente: <http://secretariadeeducac6.wix.com/biblioteca>

Imagen 11. Página de Cuentos Interactivos



Fuente: <http://secretariadeeducac6.wix.com/biblioteca>

Imagen 12. Página de Ilustrados



Fuente: <http://secretariadeeducac6.wix.com/biblioteca>

Imagen 13. Página Sitios Web



Fuente: <http://secretariadeeducac6.wix.com/biblioteca>

Imagen 14. Página de Actividades



Fuente: <http://secretariadeeducac6.wix.com/biblioteca>

Imagen 15. Página de Actividades Interactiva



Fuente: <http://secretariadeeducac6.wix.com/biblioteca>

Imagen 16. Página de Actividades Colaborativa



Fuente: <http://secretariadeeducac6.wix.com/biblioteca>

Imagen 17. Página Mi Sitio



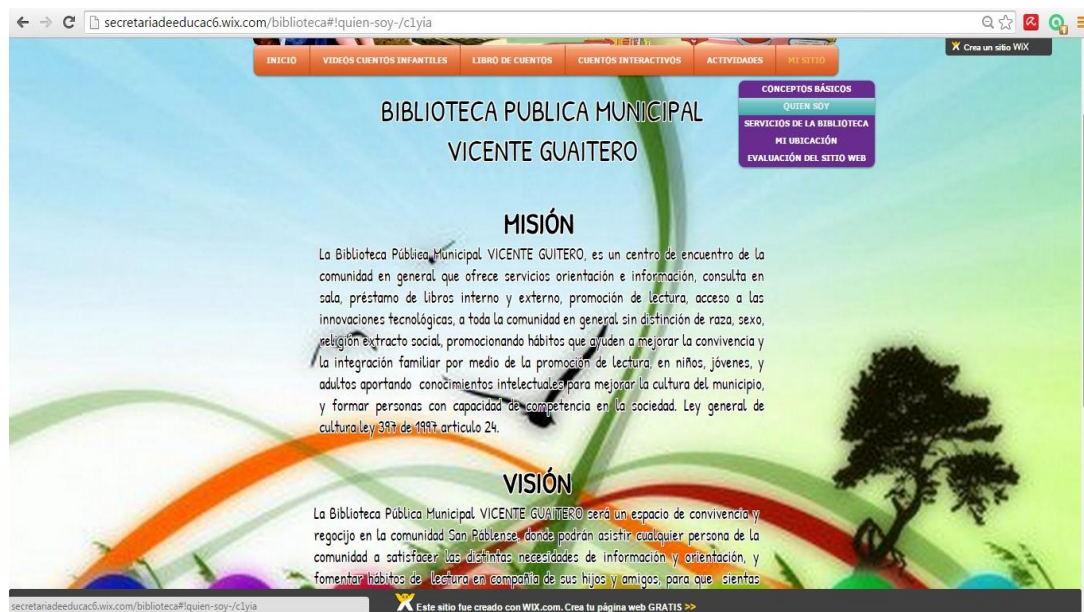
Fuente: <http://secretariadeeducac6.wix.com/biblioteca>

Imagen 18. Página Conceptos Básicos



Fuente: <http://secretariadeeducac6.wix.com/biblioteca>

Imagen 19. Página Quien Soy



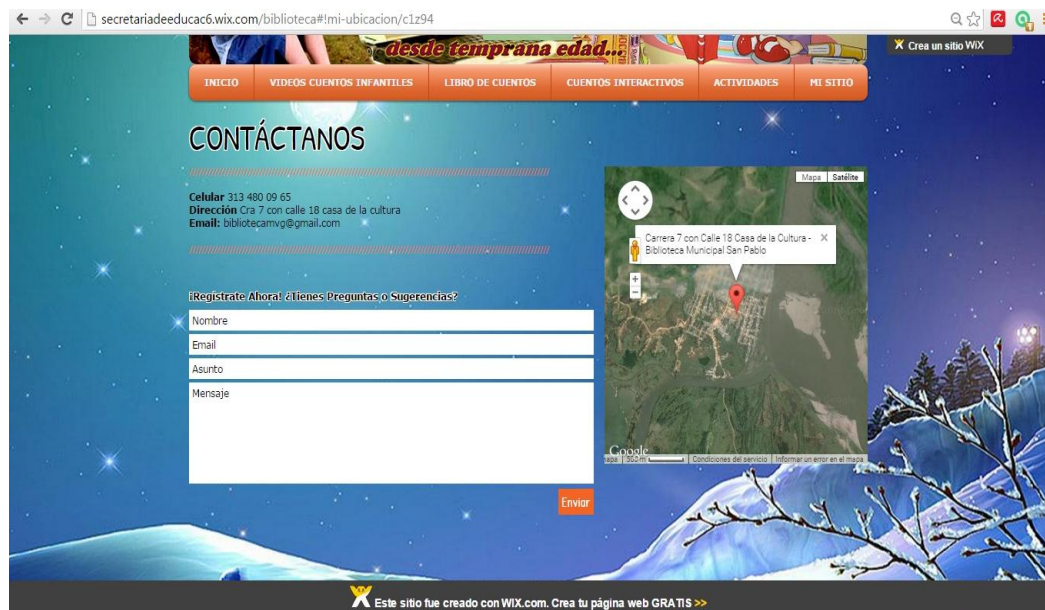
Fuente: <http://secretariadeeducac6.wix.com/biblioteca>

Imagen 20. Página Servicios de la Biblioteca



Fuente: <http://secretariadeeducac6.wix.com/biblioteca>

Imagen 21. Página Mi Ubicación



Fuente: <http://secretariadeeducac6.wix.com/biblioteca>

Imagen 22. Página Evaluación del Sitio Web

ENCUESTA PARA USUARIOS DE LA PAGINA WEB

Estimado Niño (a), tu opinión acerca de la forma como se organiza, desarrolla y se incluyen contenidos en la Página Web es muy importante para nuestro proyecto. A continuación se presentan unas series de Preguntas, marque con una equis (X) frente a cada aspecto, la respuesta que mejor represente tu opinión.

1. La página Web de la Biblioteca Municipal es interactiva y dinámica.

☐ NUNCA

☐ ALGUNAS VECES

☐ CASI SIEMPRE

☐ SIEMPRE

2. Los cuentos son interesantes y llamativos.

☐ NUNCA

☐ ALGUNAS VECES

☐ CASI SIEMPRE

☐ SIEMPRE

Este sitio fue creado con WIX.com. Crea tu página web GRATIS >>

Fuente: <http://secretariadeeducac6.wix.com/biblioteca#/chlh>

6.8. PERSONAS RESPONSABLES

Yeinis Saenz Rojas

Kery Jhohana Barrios Alvarez

6.9. BENEFICIARIOS

Población Infantil que ingrese a la Biblioteca Municipal entre edades de 5 a 13 años.

6.10. RECURSOS: (HUMANOS, TÉCNICOS, DIDÁCTICOS, ETC.)

RECURSO		FUNCIÓN
Recursos humanos	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Bibliotecaria. ✓ Dos profesionales 	Asesorar y guiar a los niños y niñas que interactúen con la página web.
	✓ 15 Portátiles	Equipo tecnológico indispensable para el

Recursos técnicos		acceso de los niños y niña a la Página web.
	✓ 5 Computadores de Escritorio	Equipo tecnológico indispensable para el acceso de los niños y niña a la Página web.
	✓ Conexión a Internet	Servicio indispensable para lograr la navegación de la página web.
	✓ Memorias USB	Dispositivo de almacenamiento de Datos para el intercambio de información.
Recursos didácticos	✓ Libros de cuentos Infantiles.	Material didáctico seleccionado, de acuerdo con la edad y las clasificaciones.

6.11. EVALUACIÓN Y SEGUIMIENTO

La evaluación del proyecto se realizó mediante el ciclo PHVA y una encuesta a los niños y niñas que utilicen la página Web, debido a que es esencial para evaluar la implementación de la propuesta.

El ciclo PHVA es una herramienta de la mejora continua, presentada por Deming a partir del año 1950; se basa en un ciclo de 4 pasos: Planificar (Plan), Hacer (Do), Verificar (Check) y Actuar (Act). Es común usar esta metodología en la implementación de un sistema de gestión de la calidad, de tal manera que al aplicarla en la política y objetivos de calidad así como en la red de procesos, la probabilidad de éxito es mayor.

Los resultados de la implementación de este ciclo permiten a las empresas una mejora integral de la competitividad, de los productos y servicios, mejorando continuamente la calidad, reduciendo los costes, optimizando la productividad, reduciendo los precios, incrementando la participación del mercado y aumentando la rentabilidad de la empresa u organización.

Es también conocido como ciclo de Deming, ciclo de control, o simplemente el ciclo PHVA: planear, hacer, verificar, actuar.

Este ciclo es un proceso esencial, que se lo debe realizar en cada una de las etapas, en cada una de las acciones que realicemos.

Planificamos lo que vamos a hacer, luego lo hacemos, verificamos si lo que hacemos corresponde a lo planeado para actuar de dos maneras, actuar para corregir si no correspondió a lo planeado y actuar para mejorar si lo que hicimos correspondió a lo planeado.

PLANILLA EVALUACION CICLO PHVA

Cuadro 8. Planilla Evaluación ciclo PHVA

PLANEAR	HACER	VERIFICAR	ACTUAR
<p>Se hace indispensable elaborar un instrumento de evaluación para conocer el concepto que tiene el público objetivo del producto ofrecido. Por tal motivo se realizará un instrumento de evaluación donde el público objetivo que interactué con la página web, leyendo los contenidos y realizando las actividades allí planteadas de respuesta a las preguntas que nos permitirán conocer si la página ha logrado su objetivo.</p> <p>Esta evaluación será realizada a niños que ingresen a la biblioteca municipal y los que ingresen a la página web.</p> <p>Para la aplicación de la evaluación en la biblioteca municipal se hace indispensable que sea realizada y guiada por la funcionaria que labore en esa dependencia.</p>	<p>Se creó el instrumento de evaluación con las siguientes preguntas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. La página Web de la Biblioteca Municipal es interactiva y dinámica. 2. Los cuentos son interesantes y llamativos. 3. Los contenidos expuestos en la Página Web si te incentivan a leer. 4. El ambiente dentro de la Biblioteca Municipal si es el adecuado. 5. Te gusta trabajar en la Página Web. 6. Los videos e imágenes utilizados en la Página Web son apropiados. 7. Las actividades planteadas llenan tus expectativas. 8. ¿Te gustan las actividades planteadas? 9. ¿La apariencia de la Página Web es de tu agrado? 10. ¿Tus dudas son resueltas por la bibliotecaria? 11. El instrumento realizado se va aplicar de manera física y de igual forma se podrá encontrar en la página web donde se creó una pestaña denominada "Evaluación del sitio web" que través de ello se podrá tener el concepto que tienen los usuarios de la página web 	<p>De acuerdo a las respuestas obtenidas por el público objetivo se logró determinar que la Pagina Web tiene una gran aceptación por los niños que se logró mostrar el producto, ya que los recursos subidos en la Página Web son claros, precisos que cautivaron el interés de los niños logrando que despertaran el interés por leer todos el contenido allí planteado.</p>	<p>Cabe destacar que interactuando con los niños manifestaron que les gustaría que en la página se encontraran cuentos infantiles o series más modernos realizadas por Word Disney por ejemplo: las series de las hadas y películas más recientes.</p>

Para la evaluación se realizó una encuesta (ver Anexo B), lo cual arrojó el resultado:

Tabla 11. La página Web de la Biblioteca Municipal es interactiva y dinámica.

Opinión de respuesta	Cantidad
Nunca	1
Algunas veces	2
Casi siempre	8
Siempre	16
Total encuestas	27

Fuente. Autores del proyecto

Gráfica 11. La página Web de la Biblioteca Municipal es interactiva y dinámica.

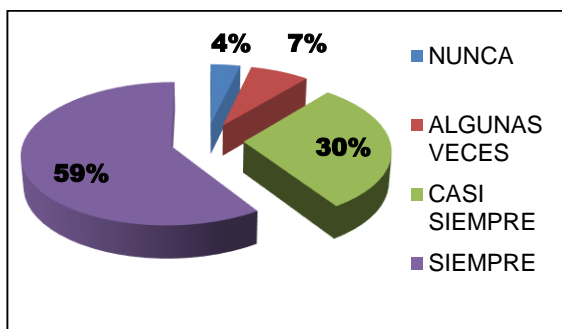


Tabla 12. Los cuentos son interesantes y llamativos.

Opinión de respuesta	Cantidad
Nunca	0
Algunas veces	1
Casi siempre	14
Siempre	12
Total encuestas	27

Gráfica 12. Los cuentos son interesantes y llamativos.

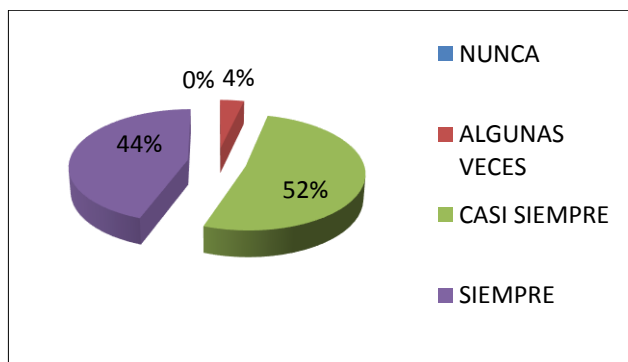


Tabla 13. Los contenidos expuestos en la Página Web si te incentivan a leer.

Opinión de respuesta	Cantidad
Nunca	0
Algunas veces	1
Casi siempre	11
Siempre	15
Total encuestas	27

Gráfica 13. Los contenidos expuestos en la Página Web si te incentivan a leer.

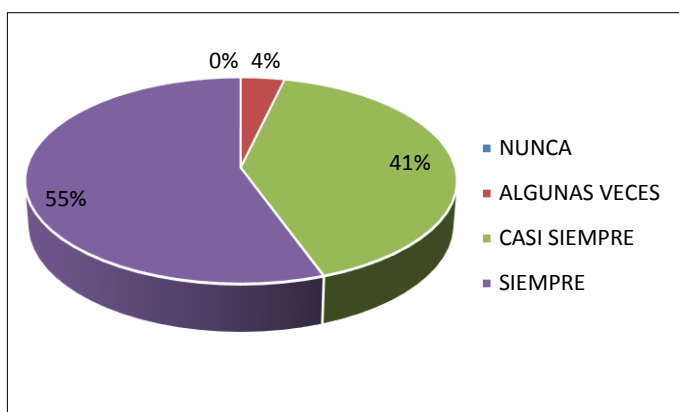


Tabla 14. El ambiente dentro de la Biblioteca Municipal si es el adecuado.

Opinión de respuesta	Cantidad
Nunca	0
Algunas veces	1
Casi siempre	14
Siempre	12
Total encuestas	27

Gráfica 14. El ambiente dentro de la Biblioteca Municipal si es el adecuado.

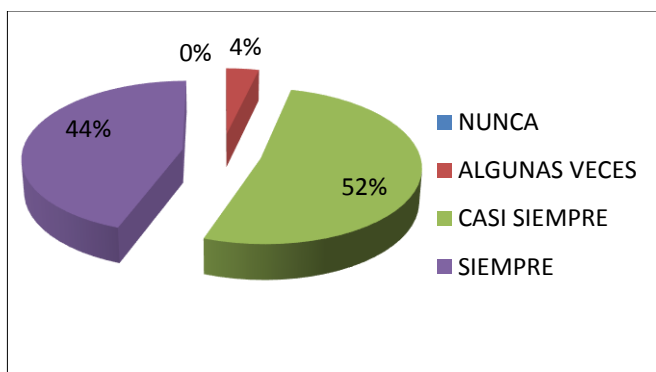


Tabla 15. Te gusta trabajar en la Página Web.

Opinión de respuesta	Cantidad
Nunca	0
Algunas veces	4
Casi siempre	9
Siempre	14
Total encuestas	27

Gráfica 15. Te gusta trabajar en la Página Web.

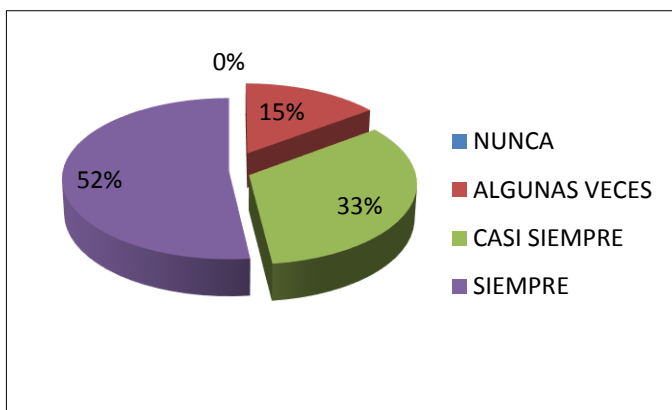


Tabla 16. Los videos e imágenes utilizados en la Página Web son apropiados.

Opinión de respuesta	Cantidad
Nunca	0
Algunas veces	1
Casi siempre	17
Siempre	9
Total encuestas	27

Gráfica 16. Los videos e imágenes utilizados en la Página Web son apropiados.

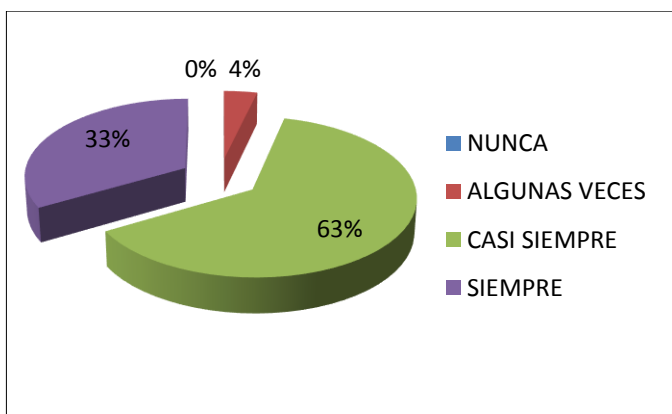


Tabla 17. Las actividades planteadas llenan tus expectativas.

Opinión de respuesta	Cantidad
Nunca	0
Algunas veces	4
Casi siempre	19
Siempre	4
Total encuestas	27

Gráfica 17. Las actividades planteadas llenan tus expectativas.

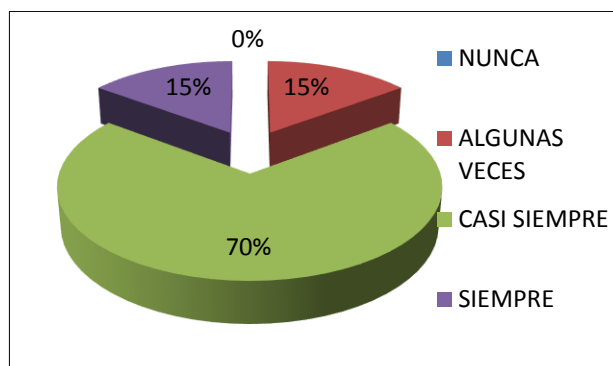


Tabla 18. Las actividades planteadas llenan tus expectativas.

Opinión de respuesta	Cantidad
Si	26
No	1
Total encuestas	27

Gráfica 18. Las actividades planteadas llenan tus expectativas.

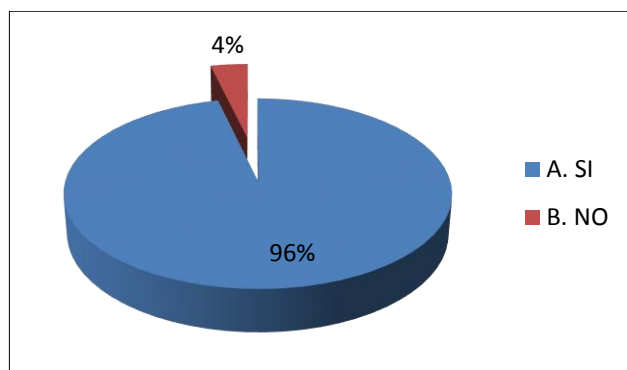


Tabla 19. La apariencia de la Página Web es de tu agrado.

Opinión de respuesta	Cantidad
Si	26
No	1
Total encuestas	27

Gráfica 19. La apariencia de la Página Web es de tu agrado.

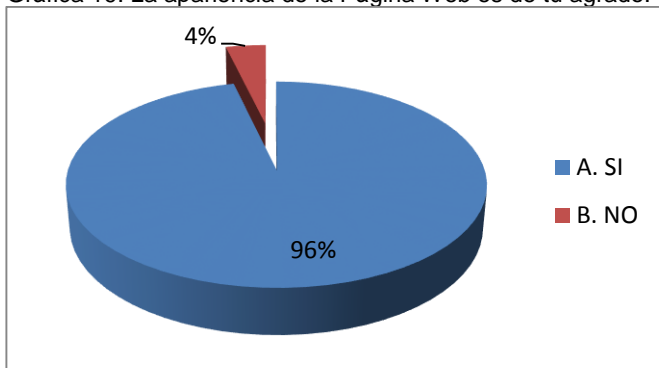
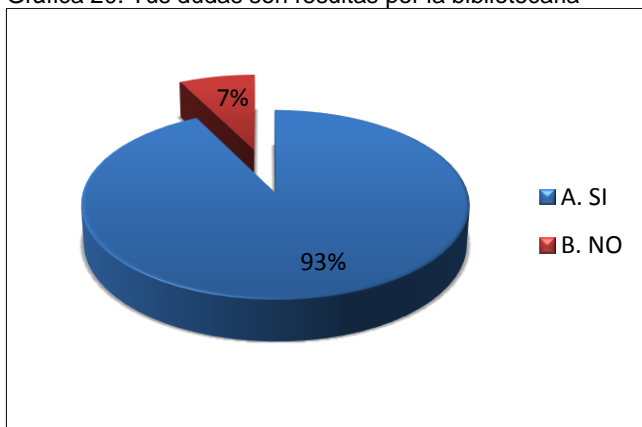


Tabla 20. Tus dudas son resultas por la bibliotecaria

Opinión de respuesta	Cantidad
Si	25
No	2
Total encuestas	27

Gráfica 20. Tus dudas son resultas por la bibliotecaria



Mediante la encuesta realizada a 27 niños, niñas y adolescentes se evidencio que el 97% considera que la página web es agradable, el 52% que le gusta trabajar en la página, de igual manera la estadística permite observar que la mayoría de los encuestados les gusta la página, y que ha incentivado el ingreso a la Biblioteca Municipal como a la página web.

Así mismo, se evidenció que los niños, niñas y adolescentes les gustaron los contenidos allí planteados a la página web, donde interactuaron los videos de cuentos, la lectura de los libros de cuentos de forma interactiva, al igual interactuaron con las diferentes actividades consignadas en la página. Por medio de las actividades desarrollaron destrezas y habilidades.

En la página web se encuentra un contador de visita donde se evidencia la cantidad de usuarios interactuando en la página.

Imagen 23. Contador de visita



Fuente: Autores del proyecto

7. CONCLUSIÓN

El uso o aplicación de las TIC como estrategia para incentivar la lectura en los niños, niñas y adolescentes ha sido una herramienta de gran valor motivacional para ellos, dando como resultado una expectativa por la implementación de las tecnologías como un método novedoso, dinámico, interactivo e interdisciplinario, lo que indica que se deben estar en la constante actualización de actividades didácticas e interactivas. Además, con estas estrategias tecnológicas se crean nuevos espacios para la lectura comprensiva.

Por último, sugerimos la actualización constante de actividades en la página web, para que siempre sea novedosa y permita captar la atención de los usuarios y se promueva la utilización de las TIC en el diseño de las actividades educativas para beneficiar el proceso de enseñanza- aprendizaje de los estudiantes y así prepararlos para vivir laboralmente en esta sociedad.

8. RECOMENDACIONES

Mediante el proyecto se hace necesarios capacitar e instruir a la funcionaria de la Biblioteca Municipal, con el fin de mantener actualizada la página web con recursos que sigan motivando a los niños, niñas y adolescentes del municipio de San Pablo.

De igual manera también se recomienda actualizar constantemente la página web, realizar publicidad que permita aumentar la cobertura estudiantil en la biblioteca.

9. BIBLIOGRAFÍA

CERLAC-UNESCO (2007). Por las bibliotecas escolares de Latinoamérica.

Unesco, Educación de calidad para todos y el Proyecto Regional de Educación para América Latina y el Caribe (Prelac), disponible en http://portal.unesco.org/geography/es/ev.phpURL_ID=7464&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html (Consultado en octubre de 2010). 63 Declaración de Santa Cruz de la Sierra, op. cit.

Dianne Papelia. Sally. Desarrollo Humano. Editorial Wend Kosold Cuarta edición 1992 Colombia

VYGOTSKY, Lev Semenovich, Constructivismo, Red [en línea] 1897. Disponible en internet.

<www.monografias.com/trabajo10/enso/enso.shtml>

Teoría del Aprendizaje Significativo de David Ausubel. Fascículos de CIEFF Universidad de Río Grande do Sul Sao Paulo MOREIRA, M.A (1993). Disponible en internet.

<www.monografias.com/trabajo6/apsi/apsi.shtml>

Jean, Constructivismo. Disponible en internet.

<www.Slideshare.net/almafelisa/el-aprendizaje.segn-piaget-presentacion>

Piaget Jean, psicología de la inteligencia, siglo XX, Buenos Aires 1996

Piaget Jean, Psicología y epistemología Ariel, Barcelona 1975

CERDA, Hugo. Elementos de la investigación. El Búho, Bogotá, 1992. p. 12.

Biblioteca Nacional. Disponible en Internet

<<http://www.bibliotecanacional.gov.co/content/plan-nacional-de-lectura-y-bibliotecas-0>>

Plan nacional de lectura y escritura de educación inicial, preescolar, básica y media. Disponible en internet.

<http://www.colombiaaprende.edu.co/html/micrositios/1752/articles-317417_base_pnl.pdf>

Aplicación de las TIC para fortalecer el proceso de lectura, Teofilo Villegas Barbosa. Disponible en internet.

<http://es.slideshare.net/Escuela_Los_Laureles/aplicacin-de-las-tic-para-fortalecer-el-proceso-de-lectura-en-los-estudiantes-del-grado-tercero-de-la-escuela-los-laureles-15561751?related=1>

ANEXOS

ANEXO A

MODELO DE ENCUESTA NECESIDAD DE CREAR EL PRODUCTO

Gerson David Sierra Peña 12 años

1. ¿Utiliza la biblioteca Municipal?

- ☒ a) Si
b) No

2. ¿Con qué frecuencia asiste a Biblioteca?

- a) Una vez al semestre
b) Una vez al mes
☒ c) Una vez a la semana
d) Entre dos a cinco veces por semana

3. ¿Encuentra que el horario de atención de Biblioteca es?

- ☒ a) Suficiente
b) Insuficiente

Porqué: *porque tenemos suficiente tiempo*

4. De las siguientes alternativas, marque con una cruz las razones por las que acude a Biblioteca

- a) A hacer uso de las salas de lectura
b) En busca de alguna publicación para consulta o préstamo
c) Conocer nuevas adquisiciones
☒ d) Pedir colaboración a la bibliotecaria para realizar tareas
e) Otros: ¿Cuáles?

5. Los motivos por los que "no utiliza" los servicios de biblioteca son:

- a) No encuentra la información que necesita
b) No consulta material bibliográfico
c) Usted compra los libros
☒ d) Consigue la información por otros medios
e) Horario inadecuado
f) Encuentra toda la información en Internet
g) No me gusta el ambiente de la biblioteca

6. ¿Con qué frecuencia se conecta usted a Internet?

- a) Una vez al día
☒ b) Una vez al mes
c) Una vez a la semana
d) Entre dos a cinco veces por semana
e) Entre dos o cuatro veces al día

7. ¿Le gustaría que dentro de los servicios de la Biblioteca pudiera acceder a leer cuentos infantiles a través de los equipos de cómputo?

- a) Si
☒ b) No

8. ¿La lectura de estos cuentos infantiles le gustaría se realizara a través de:

- ☒ a) Página web convencional
b) Página web interactiva

9. Le gustaría encontrar en la página web los siguientes recursos de apoyo de lectura:

- a) Juegos
☒ b) Crucigramas
c) Videos
d) Rompe cabeza
e) Imágenes
f) Todas las anteriores

10.Cuál de las siguientes estrategias le gustaría que se aplicara al momento de ingresar a la Biblioteca e interactuar con la página web:

- a) Incentivo reflejados en nota en la asignatura de español y comprensión lectora
☒ b) Premio por la participación y utilización de la página web

Yuliana Lozano Muñoz 12 años

1. ¿Utiliza la biblioteca Municipal?

- ☒ a) Si
- b) No

2. ¿Con qué frecuencia asiste a Biblioteca?

- a) Una vez al semestre
- b) Una vez al mes
- ☒ c) Una vez a la semana
- d) Entre dos a cinco veces por semana

3. ¿Encuentra que el horario de atención de Biblioteca es?

- ☒ a) Suficiente
 - b) Insuficiente
- Porqué:

4. De las siguientes alternativas, marque con una cruz las razones por las que acude a Biblioteca

- a) A hacer uso de las salas de lectura ☒
- b) En busca de alguna publicación para consulta o préstamo
- c) Conocer nuevas adquisiciones
- d) Pedir colaboración a la bibliotecaria para realizar tareas ☒
- e) Otros: ¿Cuáles?

el uso del internet

5. Los motivos por los que "no utiliza" los servicios de biblioteca son:

- a) No encuentra la información que necesita
- b) No consulta material bibliográfico
- c) Usted compra los libros
- d) Consigue la información por otros medios
- e) Horario inadecuado
- ☒ f) Encuentra toda la información en Internet
- g) No me gusta el ambiente de la biblioteca

6. ¿Con qué frecuencia se conecta usted a Internet?

- a) Una vez al día
- b) Una vez al mes
- ☒ c) Una vez a la semana
- d) Entre dos a cinco veces por semana
- e) Entre dos o cuatro veces al día

7. ¿Le gustaría que dentro de los servicios de la Biblioteca pudiera acceder a leer cuentos infantiles a través de los equipos de cómputo?

- ☒ a) Si
- b) No

8. ¿La lectura de estos cuentos infantiles le gustaría se realizara a través de:

- ☒ a) Página web convencional
- b) Página web interactiva

9. Le gustaría encontrar en la página web los siguientes recursos de apoyo de lectura:

- a) Juegos
- b) Crucigramas
- c) Videos
- d) Rompe cabeza
- e) Imágenes
- ☒ f) Todas las anteriores

10.Cuál de las siguientes estrategias le gustaría que se aplicara al momento de ingresar a la Biblioteca e interactuar con la página web:

- a) Incentivo reflejados en nota en la asignatura de español y comprensión lectora
- ☒ b) Premio por la participación y utilización de la página web

Greisi Arias mercado 9

1. ¿Utiliza la biblioteca Municipal?

- ☒ a) Si
- b) No

2. ¿Con qué frecuencia asiste a Biblioteca?

- a) Una vez al semestre
- b) Una vez al mes
- c) Una vez a la semana
- ☒ d) Entre dos a cinco veces por semana

3. ¿Encuentra que el horario de atención de Biblioteca es?

- ☒ a) Suficiente
 - b) Insuficiente
- Porqué:

4. De las siguientes alternativas, marque con una cruz las razones por las que acude a Biblioteca

- a) A hacer uso de las salas de lectura
- b) En busca de alguna publicación para consulta o préstamo
- c) Conocer nuevas adquisiciones
- ☒ d) Pedir colaboración a la bibliotecaria para realizar tareas
- e) Otros: ¿Cuáles?

5. Los motivos por los que "no utiliza" los servicios de biblioteca son:

- a) No encuentra la información que necesita
- b) No consulta material bibliográfico
- c) Usted compra los libros
- d) Consigue la información por otros medios
- e) Horario inadecuado
- f) Encuentra toda la información en Internet
- g) No me gusta el ambiente de la biblioteca

6. ¿Con qué frecuencia se conecta usted a Internet?

- ☒ a) Una vez al día
- b) Una vez al mes
- c) Una vez a la semana
- d) Entre dos a cinco veces por semana
- e) Entre dos o cuatro veces al día

7. ¿Le gustaría que dentro del servicio de la Biblioteca pudiera acceder a leer cuentos infantiles a través de los equipos de cómputo?

- ☒ a) Si
- b) No

8. ¿La lectura de estos cuentos infantiles le gustaría se realizara a través de:

- ☒ a) Página web convencional
- b) Página web interactiva

9. Le gustaría encontrar en la página web los siguientes recursos de apoyo de lectura:

- ☒ a) Juegos
- b) Crucigramas
- c) Vídeos
- d) Rompe cabeza
- e) Imágenes
- ☒ f) Todas las anteriores

10.Cuál de las siguientes estrategias le gustaría que se aplicara al momento de ingresar a la Biblioteca e interactuar con la página web:

- a) Incentivo reflejados en nota en la asignatura de español y comprensión lectora
- ☒ b) Premio por la participación y utilización de la página web

Yelitza Tarazona Jimenez 11 años

1. ¿Utiliza la biblioteca Municipal?

- ☒ a) Si
- b) No

2. ¿Con qué frecuencia asiste a Biblioteca?

- a) Una vez al semestre
- b) Una vez al mes
- ☒ c) Una vez a la semana
- d) Entre dos a cinco veces por semana

3. ¿Encuentra que el horario de atención de Biblioteca es?

- ☒ a) Suficiente
 - b) Insuficiente
- Porqué:

4. De las siguientes alternativas, marque con una cruz las razones por las que acude a Biblioteca

- ☒ a) A hacer uso de las salas de lectura
- b) En busca de alguna publicación para consulta o préstamo
- c) Conocer nuevas adquisiciones
- ☒ d) Pedir colaboración a la bibliotecaria para realizar tareas
- e) Otros: ¿Cuáles? El uso de la internet

5. Los motivos por los que "no utiliza" los servicios de biblioteca son:

- a) No encuentra la información que necesita
- b) No consulta material bibliográfico
- c) Usted compra los libros
- d) Consigue la información por otros medios
- e) Horario inadecuado
- ☒ f) Encuentra toda la información en Internet
- g) No me gusta el ambiente de la biblioteca

6. ¿Con qué frecuencia se conecta usted a Internet?

- a) Una vez al día
- b) Una vez al mes
- c) Una vez a la semana
- ☒ d) Entre dos a cinco veces por semana
- e) Entre dos o cuatro veces al día

7. ¿Le gustaría que dentro del servicio de la Biblioteca pudiera acceder a leer cuentos infantiles a través de los equipos de cómputo?

- ☒ a) Si
- b) No

8. ¿La lectura de estos cuentos infantiles le gustaría se realizara a través de:

- ☒ a) Página web convencional
- b) Página web interactiva

9. Le gustaría encontrar en la página web los siguientes recursos de apoyo de lectura:

- a) Juegos
- b) Crucigramas
- c) Videos
- d) Rompe cabeza
- e) Imágenes
- ☒ f) Todas las anteriores

10.Cuál de las siguientes estrategias le gustaría que se aplicara al momento de ingresar a la Biblioteca e interactuar con la página web:

- a) Incentivo reflejados en nota en la asignatura de español y comprensión lectora
- ☒ b) Premio por la participación y utilización de la página web

ANEXO B

MODELO DE ENCUESTA PARA USUARIOS DE LA PAGINA WEB

NOMBRE:	
EDAD:	FECHA (DD/MM/AAAA):

Estimado Niño (a), tu opinión acerca de la forma como se organiza, desarrolla y se incluyen contenidos en la Página Web es muy importante para nuestro proyecto. A continuación se presentan unas series de Preguntas, marque con una equis (X) frente a cada aspecto, la respuesta que mejor represente tu opinión.

	NUNCA	ALGUNAS VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE
1. La página Web de la Biblioteca Municipal es interactiva y dinámica.				
2. Los cuentos son interesantes y llamativos.				
3. Los contenidos expuestos en la Página Web si te incentivan a leer.				
4. El ambiente dentro de la Biblioteca Municipal si es el adecuado				
5. Te gusta trabajar en la Página Web				
6. Los videos e imágenes utilizados en la Página Web son apropiados				
7. Las actividades planteadas llenan tus expectativas.				

8. ¿Te gustan las actividades planteadas? A. Si () B. No ()
9. ¿La apariencia de la Página Web es de tu agrado? A. Si () B. No ()
10. ¿Tus dudas son resueltas por la bibliotecaria? A. Si () B. No ()

¡Gracias por tu tiempo!